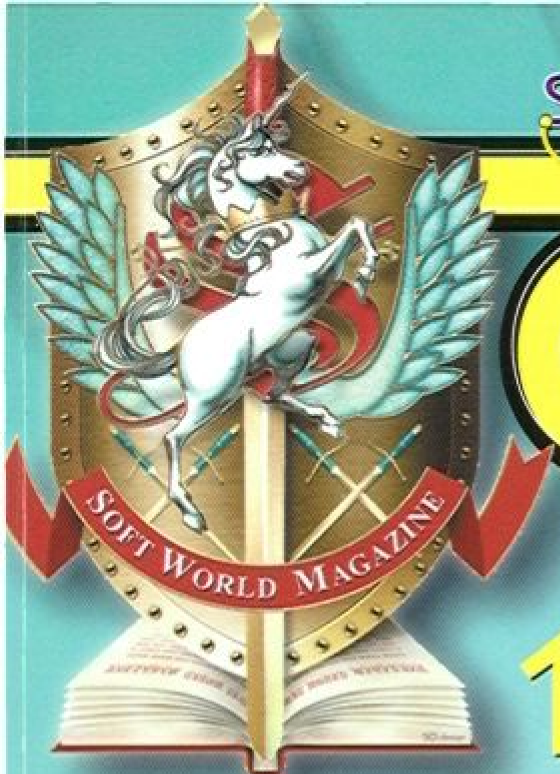


軟體世界

Fantasy Style

SOFT WORLD MAGAZINE

PC POWER

168期 2003 / 4月

附贈MegaDisc石盤
Game 勁爆試玩區：Jurassic Park、Project Genesis、Darkened Skye、極速房車賽……
Demo 動畫展示區：蒼龍少年、World of Warcraft、Will Rock
蒼龍少年音樂桌布提供以及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

安德烈斯 皇家放映室
安德烈斯漫畫連載：沙雷納的死穴?!

安德烈斯 遊戲精彩週邊
靈幻宅急便 可愛便條紙

安德烈斯 遊戲相關光碟
聖女之歌二 搶先體驗獨家試玩光碟

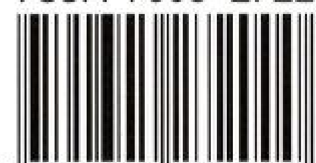
攻略圖書館 遊戲過關最詳細指南
俠盜羅賓漢 關卡必勝全集
模擬度假村 休閒度假白皮書
聖女之歌二 試玩攻略同步上場
不可能的生物 創造夢幻生物大軍全指導
終極動員令：將軍 三大勢力戰術指南

線上期刊室 線上遊戲指導連續報
魔劍 新手完全上手指南
新天上碑 新武器大觀完全介紹
武士傳奇 新手上線重點提示
/ 三國ONLINE / 金庸ONLINE
/ 傳奇ONLINE / 軒轅劍網路版
/ 巨商 / N-age / 封神ONLINE
/ 三國策ONLIEN / 時空戰場
/ 石器時代 / 童話
獨立別冊呈現

究極GAME館 新品即時追蹤報導
靈幻宅急便 可愛殭屍陪你懲奸除惡
A3 超人氣3D線上暴力美學
英雄本色 原創武俠大戲同步改編遊戲
駭客任務 完全體驗電影版幻想空間
聖戰 新型態跨伺服器線上對戰
石器時代二 3D人物場景初亮相
蕩神誌 超炫法術及壯闊場景介紹
/ 征天鳳舞傳 / 青蛇 / 幻想三國 / Deus EX：隱形戰爭 / 棒球ONLINE
/ 金庸ONLINE喬峰傳奇 / 三國ONLINE官渡之戰



遊戲仙人研究室 深入探訪遊戲界的人事物
TGS台北電玩展現場直擊花絮
遊戲奧斯卡大贏家 DOMO小組組頭郭炳宏專訪

ISSN 1605-2722




封面設計/蘇執斐
Printed in Taiwan

一套超強卡司的偶像PC-Game
一部很電玩的科幻武俠電視劇



多人角色扮演

原嘯天　丹丹
東方玉
三人角色扮演
依劇情登場

原嘯天

一個重情重義的
名門正派的俠義之士
為了一個任務卻揭開
一個埋藏多年的真相
而成了朝廷通緝的賣國賊
江湖中弒師滅門
人人得以誅之的禍害...



封神 Online

帶上你絕佳的手氣



1注	1	2	[redacted]	4	5	6	7	8	[redacted]	10	封
	11	12	13	14	[redacted]	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	[redacted]	[redacted]	40	
	[redacted]	42									神

千萬大獎，獎落誰家?!

3月底凡購買封神Online
全民開獎包或瘋狂樂透包，
取得樂透序號密碼後
即可上封神遊戲中參加
封神Online大樂透活動，
在台北銀行四月份開獎的同時，
由系統程式自動核對中獎玩家號碼，
就有機會獲得千萬大獎。
樂透活動持續到5月，欲知活動詳情
請上官方網站查詢

http://god.igs.com.tw



●瘋狂樂透包

●全民開獎包



http://god.igs.com.tw



千萬大樂透



挑戰千萬富翁的名利。





● 月月安卡360點





● 時時樂卡150點

比雅久機車等多樣好禮送給你喔!!

遊戲中新增座騎(神騎比雅久)



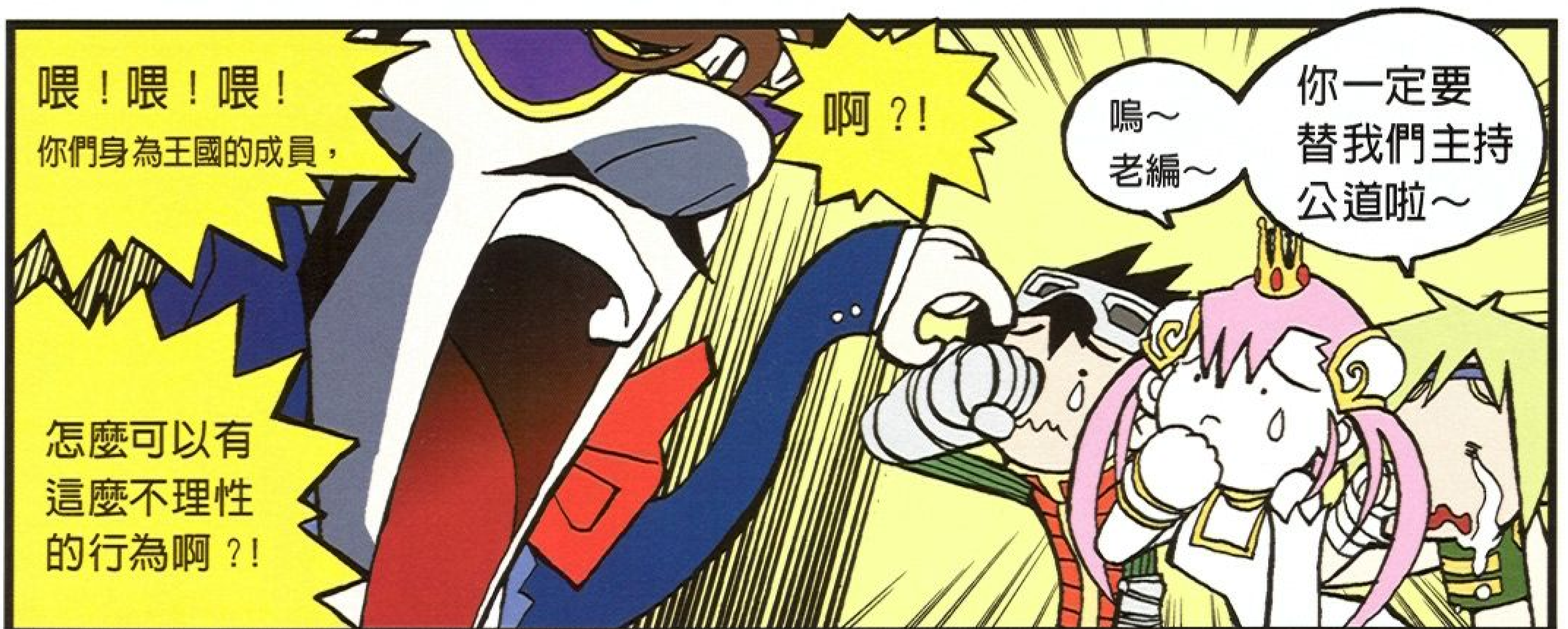



線上品質大考驗
話說日前王國內舉行第一次的大型電玩展！
線上遊戲廠商參展非常的熱烈！來看的人更是絡繹不絕！


在這個隆重的場合，居然有人在抗議，
××電玩展
真是……


…
咦？


這…這不是？!
這些傢伙竟然……
抗議
抗議
抗議


喂！喂！喂！
你們身為王國的成員，
怎麼可以有這麼不理性的行為啊？!
啊？!
嗚～老編～
你一定要替我們主持公道啦～

抗議陳情書 1
阿雷斯的證詞

那天我在玩ONLINE GAME，等了整整12小時才等到一級怪物，又花了6小時快把他打死的時候……. 結果……



遊戲忽然～

啊啊啊啊啊啊！！
我的怪物～



抗議陳情書 2
蕾蕾的證詞

我啊！花了三個月的時間，終於存到3000萬了！
結果……



全被駭客偷走了！

寶物！！我的
寶物啊！！



抗議陳情書 3
小喬的證詞

我那天看到實力堅強的怪物，就趕快逃啊！
結果……



因為LAG——

啊！要被殺了！啊啊！
快逃啊！！來不及了！！



抗議陳情書 4
女神的證詞

我那天好不容易有空閒，包下一家網咖12小時準備好好上網玩遊戲。
結果……



一整晚都無法連線

媽的！！再不能連線
我就翻臉囉！！



抗議陳情書 5
小藍的證詞

我啊！每次找妹妹聊天說的正高興，
結果……



就被許多不明人士砍死

啊！卑鄙！！
我又沒惹到你！！



抗議陳情書 6
小尼的證詞

我是每次只要沒事在路上走來走去，
結果……



就會被人勒索

不給錢就PK我？！
別這樣！！我們不都是
一樣地愛台灣嗎？



哇哇哇哇哇！！

唉！
看來網路遊戲雖然受歡迎，還是有很多不盡理想的地方喔！



安德烈斯王國 地理概述



世界瞭望台-東方觀測站
• 日遊飄洋過海現身 •

獨立別冊 線上期刊室
• 線上遊戲攻略連續報 •



安德烈斯王城
• 石盤受歡迎程度最佳參考 •

皇家藏寶庫
• 超值寶藏國民大放送 •

皇家畫室
• 藝術家的最佳實力展示 •

皇家放映室
• 安德烈斯王國連載漫畫 •



魔王的洞窟
• 怨氣抒發不吐不快 •

魔王的洞窟

世王城

遊戲向上委員會
• 優劣利弊在此公斷 •

遊戲工坊
• 新遊戲預覽全收錄！ •

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂 閱 服 務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支 援 廠 商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022　FAX：(02) 29156275



安德烈斯 本月必遊景點

2003 04

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！





別冊 線上期刊室

魔劍 初心者完全上手指南 P02

即將進行Openbata的魔劍，是一款非常具有深度的線上遊戲，遊戲中光是初始的種族選擇就有高達十種之多，而關於技能點的分配、職業的初始選擇以及多達76種的天賦符石，實在令人看得眼花撩亂，不知從何下手。本篇配合初入魔劍的新手詳解，將會有清楚的介紹。喜好線上遊戲的玩家千萬不要錯過喔！



三國演義Online 晉陽洞窟大蒐秘 P20

喜好三國的玩家們一定要看過來喔！經過了連續幾期的介紹，三國演義ONLINE的洞窟介紹終於要進入最高潮了！也就是目前遊戲中需要等級最高的洞窟—晉陽洞窟。除了各樓層強怪的詳細介紹之外，當然最重要的就是地圖囉！各位三國的路痴們，這下子就能依圖行走，再也不迷路了！





攻略圖書館

聖女之歌二 試玩版攻略 P190

繼聖女之歌推出後，一直受到玩家期待的二代，也進入緊鑼密鼓的完成階段。這次經由於遊戲仙人的努力，本刊有幸取得聖女二的試玩版光碟，讓玩家們可以先一步體驗聖女二的魅力所在。配合附贈的試玩版光碟，我們也推出了即時同步的試玩攻略，這可是提前完全感受聖女二魅力的絕佳機會，千萬不可錯過喔！



不可能的生物 完全關卡攻略 P218

由台灣微軟推出的不可能的生物，是一款非常富有想像力的即時戰略遊戲。遊戲中當然有開放連線對戰的功能，不過要弄清楚什麼樣的生物融合，才能發揮最大的戰力可是不容易的，所以遊戲中的個人關卡要玩熟，才能發揮你的最大戰力。本篇攻略將詳述遊戲中所有關卡的過關方式，相信只要照表操課之後，你的對戰功力將會大增不少喔！





究極GAME館

英雄本色 P64

相信大家對去年的武俠電視劇「風雲之雄霸天下」都印象深刻吧！現在原班製作人馬將在今年又推出原創武俠大劇「英雄本色」，更特別的是這一次還有遊戲同步推出喔！這款由酷奇思數位遊樂園所製作的「英雄本色」RPG，完全改編自連續劇之架構，相信必會達到相輔相成的效果，有興趣的玩家千萬不要錯過喔！



蕩神誌 P80

在看過上一期的報導之後，相信大家對於蕩神誌所營造出來的3D畫面一定都非常有興趣吧！大致上了解這個遊戲的特色之後，本次我們將就遊戲中的特殊魔法效果，以及遊戲中會出現的場景做一個介紹。相信大家看過目眩神迷的魔法以及壯闊無邊的場景之後，一定會意猶未盡，看過還想再看的。



A3 P104

最近韓國最多人討論的線上遊戲就非A3莫屬了！A3是一款強調適合成人的線上遊戲，全3D的畫面令人感到驚豔。而遊戲宣傳時主打的性感女主角，更是在一夕之間成為許多人的夢中情人喔！想一睹美麗性感的女主角、想盡快看看A3究竟有什麼特別的東西能引起這麼大的轟動，就盡快來這裡看吧！



安德烈斯王國

演出人員

索特王

今年王國內的線上遊戲競爭非常的激烈，可以預見到暑假時又是一場大廝殺。不過對國民們來說，相對的選擇的機會也多上許多，也不是一件壞事就是。

索卡畢

終於等到期待以久的鐵匠鑄造NPC開放了(可以買到便宜的鐵鎚,鐵砧,熔鐵爐)，不過我的str型戰鬥鐵匠因為卡等而還未點鑄造相關技能……，真是欲哭無淚^^|||，只好繼續猛喝水衝等，或看看朋友有沒有空帶我練了。

歐茲

最近的遊戲大多強調3D畫面，因此電腦的配備也都要很強才行，國民們如果有興趣接觸這些遊戲，記得去換張顯示卡吧！選購顯示卡時，老歐給大家一個建議，那就是不要買最新的最貴的，基本上來說價格最大衆化的就已經夠用了！

柯里克

唉！最近適逢遊戲淡季，我們的生意也冷冷清清的，希望國民多多支持我們的遊戲業界囉！不過再過兩個月又會有許多大作要推出，最近就當是休息休息吧！

遊戲仙人

隨著線上遊戲日漸盛行，至少有數十萬的玩家在遊戲中沉迷得廢寢忘食，在這種情況之下，某些奇特現象也逐漸浮現，其中最令本仙人在意的，就是以現實金錢進行遊戲中的虛擬寶物買賣。遊戲本來是讓玩家進入另一個虛擬的夢幻世界，讓人得以在此忘卻現實的煩惱，享受遊戲過程中所帶來的樂趣，但如果用現實的金錢去買這些原本應該在遊戲中努力賺取的寶物，那豈不是失去了玩遊戲的基本樂趣？

藍斯洛

安德烈斯王國最近舉辦春酒尾牙聯歡晚會，本單位以名劇『天鵝湖之戀』改編之爆笑劇粉墨登場表演，由小藍及G魔王、仙人都扮起了小天鵝！但重頭戲則落在了老編所飾演劇中的白天鵝，成為會場衆所矚目光之焦點，而整部戲的過程都以V8及相機完整收錄，國民們如欲以S幣購買此影片，請洽老編～^^!! PS.以上言論不代表小藍立場



魔王

最近迷上《頭文字D》的大型機台賽車遊戲^^，現在《頭文字D》已經出到2代了，本來是開FC(高橋良介用車)，開得不怎麼樣^^||，因為不是強勢車種，參考網路上資料之後，換開強勢車種-GC8V(藤原文太用車)，發覺果然好開^^|||，過彎都比較順，現在就繼續練GC8V，希望能早日99萬分改車完畢^^

阿雷斯

忙碌又令人緊張的春酒總算結束了，今天的運氣真不好只抽到一台微波爐，這東西能幹麻！嫌它佔空間又用不著，住處樓下的全家就是我家說，需要的話微波爐直接給他借下去就是，真是個一無是處的獎品，比起更小的獎---2000元禮卷來說，微波爐根本就是個屁XD！當場就送給了人，唉～這下連1000元禮卷的安慰獎也都沒了，倒楣的日子還會持續多久呢？不過人倒楣還是得玩遊戲，這個月才為了《FFX-2》去敗了台PS2來玩，棒的程度自然不必再多說，只是電視太差了，根本就沒辦法看到完整的字幕以及戰鬥時最下方角色的情報，這幾天還得去家樂福敗台電視機回來，只可惜與特獎的42吋電漿電視無緣，這下又得花錢了……

尼爾斯

最近的氣溫變化實在無常，早晚溫差大就算了，就連南北的溫差也很大。平常在南部的小尼，幾次出差到台北都被冷的像個冰棒一樣，害小尼咳嗽鼻塞，頭腦發昏，有時後寫些什麼都搞不清楚，請大家見諒一下囉！

沙雷納

由光榮出品的第九代三國志21號堂堂在台上市了，難得的是，這次是台、韓、日三國同時發售，而且最重要的是，售價可是有始以來最貴的一次，相信不少三國死忠的玩家荷包又要瘦一大圈了。

蕾蕾公主

好久沒上去RO玩了，前兩天就心情很好就上去了一下下，結果竟然發現我好像不會玩RO了，改了好多東西喔！都跟以前在玩的時候不一樣了耶！而且東西都變好貴喔！我變成窮人了，不過令人高興的是，我的東西也變得很值錢了，呵呵！







廣告神殿等待大家來參拜歐！

話說阿里山發生小火車翻覆意外，眾人正在議論紛紛……

聽在火車上面的人說，就像是坐雲霄飛車一樣，超恐怖的…

哇～那真是太可怕了….

不過還是坐女神開的車比較可怕，

上次給女神載，差點心臟病發直接葛屁！

咦？

你們的臉色怎麼那麼難看？

難道你們也坐過那個技術超爛的女神的車？

藍斯洛現在好像還在醫院吊點滴….

噓！

廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 27889118-248

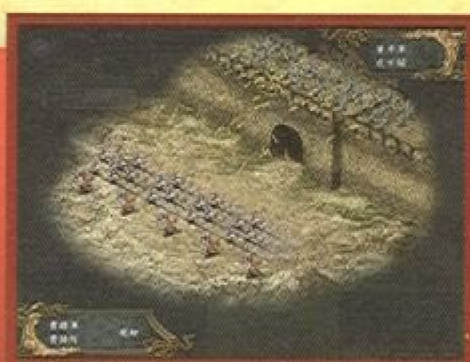


帝位爭霸

回歸君主遊戲的起點。追求戰略遊戲的真髓。

三國志IX™

歷史模擬遊戲



○遊戲系統分為模擬作戰．給予武將們適才適所指示的「戰略面」：以及接受指令的敵我雙方武將。會依據其不同的性格做出對應行動的「行動面」的兩大層面。實現了識破敵謀．洞察機先的鬥智妙趣！

○以1張地圖即可表現全中國．讓戰略和戰鬥合而為一。在交戰的敵方部隊中佈下計謀擾亂敵陣：忍受攻擊向其他國家尋求援軍從背後攻擊敵軍等機能．使戰略與戰鬥合為一體．享受完全嶄新的戰略性！

○於地圖上設置種種軍事設施．或佈下各種障礙物。也可以從山上的城寨上滾下落石以阻止敵軍的行進．佈下障礙物打擊敵人等．種種的選擇．讓您的戰術運用．更加揮灑自如。

○有善長野戰的騎兵兵法．可發揮攻城戰威力的弩兵兵法．及有效影響敵軍戰力的謀略兵法等．總共有30種以上各式各樣精彩的「兵法」．讓武將的個性更加凸顯。

Windows®98/Me/2000/XP版
中文版／2,150元

好評熱賣中

《臺灣·日本·韓國 三地同時發售》







3/26 限量上市............

冒險偶像派 卡哇伊偶像系列~女商人

- 送限量發行、可愛沒得比的女商人公仔娃娃1隻
- 瘋狂刮刮樂透卡：
  買就送29元刮刮卡，刮中再送限量波利浴巾與風靡全ro的小倩、瘋兔、貍貓、畢帝特地龍寵物蛋！
- 200點遊戲儲值點數卡
- 2組150點遊戲開卡序號〈僅供開新帳號使用〉



NT$399



◎產品包裝內容一切以實際上市內容為主，
本廣告提供資料僅供參考！

ro.gameflier.com

RAGNAROK ONLINE

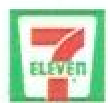






電腦賣場・3C量販・網咖門市獨家

刮中集滿2張相同虛擬寶物卡，就送你炙手可熱的天使髮夾、殭屍帽、海盜船長帽或兔耳朵！











均有販售

研發 GRAVITY　發行 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com　代理 遊戲新幹線

萊爾富獨家

「RO 1+1大樂透」：至萊爾富買以上任一包裝，
就加送一張原包裝內的活動刮刮卡，讓你大獎刮更多！

即日起野蠻怪物學溫柔
打寶升級衝更多！

野蠻怪物變溫柔，調升打怪經驗值的快樂練功活動將無限期延長！！
不論是衝等、打怪、尋寶、解謎，通通要你輕鬆上手、快樂又過癮！！



赤月山谷　最終險地等你挑戰

赤月山谷裡蜘蛛大軍要你臉色大變，赤血劍之謎挑戰各路好手能力極限，最終魔頭赤月魔現形，最慘烈的傳奇之戰已經開啓！！







白豬龍神　正面交鋒考驗友情

石墓、絕命山谷等各大險地完全沸騰，更多的魔物、經驗值，爆寶率超高的白豬等各大魔王，等你組隊奮戰、面對最嚴苛的友情考驗！！





怪物販賣　魔物放送刺激滿點

販賣怪物美少女各大魔物完全放送，除了收費放出魔物外，追加擲骰子玩法，擲出幸運點數就送你免費打怪又得寶！！



首批限量 包包都有



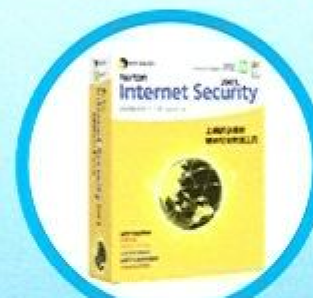
閃亮迎新包

迎新特價 39 元



閃亮制服包

制服特價 199 元



諾頓網路安全大師2003中文版
獨家五百元折價券


NCSOFT

混亂冒險2.0T首度改版—【天空之城】騰雲駕霧登場

新勢力接班3D新視界

天空改版五大保證，叱吒風雲無人能敵！

- 增加自由PK功能，完全滿足玩家對戰需求，決戰混亂五重天！
- 新增恐怖地獄怪物，魔族領地風起雲湧，你以為你能活著回去？
- 石化、冷凍、混淆、麻痹，特殊攻擊狀態千變萬化，好膽嘜走！

嗜血怪物混沌初開，混亂改頭換面戰翻天！

混亂冒險完整下載**http://www.gamania.com/laghaim/**

陰影、硬皮、金屬等新增地獄系列怪物嗜血登場，天空之龍、紅龍、飛首龍……等恐怖敵手，
需要聯合不同種族相互合作，才能在魔族領地—【天空之城】獲得最後勝利。
混亂冒險2.0首度改版—【天空之城】，領先業界實現超越3D遊戲的線上奇蹟，
天人交戰挑戰不可能的自我極限。

gamania® 遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2（遠東世紀廣場）
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: 02-8024-2002 · 0800-031-500 FAX: 02-8226-9936 http://www.gamania.com

西進大陸，
吸金萬兩！

巨商首度改版，明朝沿海版圖全線開放淘金……



黃金滔滔長江水．萬里長城萬兩金

黃金打造第一款策略經營的線上遊戲－【巨商】，首度連接東北、華北、華東、華南…等明朝版圖，邀您一同瓜分明朝經濟共榮圈。回到你的前世，重新設定嶄新的身份階級，和你的祖先一起從明朝開始當個有錢人！

三點全露，巨商改版獨家私秘解碼！

- ■第一點：新增明朝華北、華東版圖，沿海地區全線暢通賺翻天！
- ■第二點：明朝男、女角色首度登場，巨商A錢八家將圓滿大團圓！
- ■第三點：開放中文、日文、韓文語音三頻發聲系統，輕鬆把到109辣妹！

5月號
Mania、Gola雜誌
附贈巨商
最新改版光碟

揪出躲在毛皮裡的巨商！

3/28 ~ 4/7，打怪蒐集最多毛皮者即可獲得液晶螢幕電腦、數位相機、高級耳機組…等好禮！
活動詳情請參閱：http:// www.gamania.com/gersang



gamania
巨商
當個有錢人
JOYON
Have a good GAME!

正宗麻將



雍正王朝

快樂胡牌摸天下

歡喜連莊過新年!!



眾玩家聽旨！

歷史機密解碼，

超辛辣麻將角色扮演上桌！











摸出歷史大黑幕

揭開雍正登基之謎！
自由闖蕩多樣任務，
到北京皇宮、王府、酒樓爭錢奪利，
威脅利誘、挖對手醜聞，
牌桌較勁打通政商關係！







通殺卡片出老千

百寶卡片萬牌變色，
起手天胡地胡大三元、贏牌番數翻三倍，
無奇不有的鴻運道具，
扭轉牌局乾坤，隨摸通殺四方！



自設牌局選花樣

上手容易牌局千變，
自選難度高手新手齊樂，
電腦對戰、區網連線趣味對戰，
多種模式玩法歡樂全年！







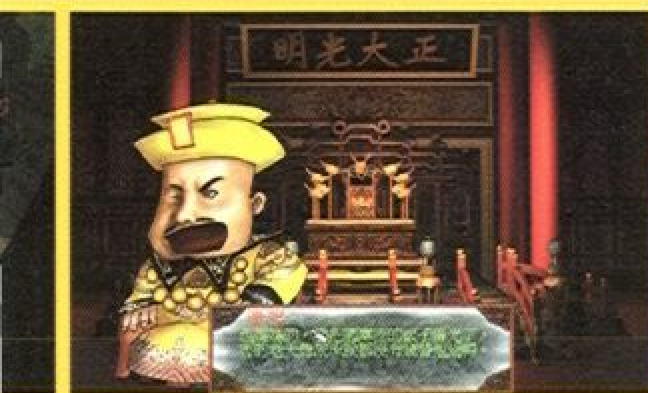


耍寶人物笑連莊

高官權貴、販夫走卒60多位牌痞子上場，
耍寶說學逗唱，牌品各出奇招，
出言狠毒，辛辣笑翻一家大小！











軟體世界
安德烈斯王城



經過了上一波各工坊的強力促銷，各家在排名上的變化並不大，而上期預測的國內及國外的經典續作大戰，似乎由大宇工坊的《仙劍奇劍傳2》暫時取得了領先，並在排行榜上直追纏連第一名寶座的《仙境傳說》，套一句汽車廣告名詞～《仙2》真的是『實力超乎想像』！

而新進榜的遊戲中，最引人注目的就是莫過於美商藝電所代理《終極動員令～將軍》，在引進大陸之時竟遭到大陸當局的封殺，讓許多遊戲研發商扼腕，而據了解其封殺原因竟然是在遊戲中描述天安門虛擬被炸的劇情！嗯～這表示了大陸當局還是經不起遊戲工坊的玩笑的！看樣子各工坊想要進軍大陸市場，還是必須去掉有關於大陸地區『禁忌』的各種事項了，要不然等到被封殺就糗大了。然而大陸還有哪些『禁忌』呢？相信那要等到再有遊戲被封殺的時候！大家才會知道的。



遊戲引擎都是由自家研發單位所研發而成，由大型電玩起家的鈊象電子所研發製作的《封神On-Line》，一口氣就踏上了銷售排行榜第5名，其研發實力另人刮目相看，並請來了全台『最重量』級的梁乩童代言後，也把排行榜上的名次震得東倒西歪了！

而同樣在本期新進榜的遊戲中，在銷售榜前二十名內唯一的一款策略遊戲─《模擬城市～福爾摩沙》，一進榜也踏入了第七名的位置，而試圖以《模擬城市～福爾摩沙》重振策略遊戲市場的藝電工坊決心也不容小覷哦！然而，談到排行榜，當然少不了在大陸地區鬧的滿城風雨的《終極動員令～將軍》，也挾其終極動員令續作的威力，一上榜就踏進了銷售十名內，並展現其高度的企圖心！其出色的表現更超越了同樣是即時戰略的《神話世紀》，讓人不敢輕忽《終極動員令》最忠實的玩家群，真是恐怖哦！

國民排行榜

■統計日期：2月25日～3月15日
■資料來源：軟體世界第167期人氣調查表

1 仙境傳說
● 遊戲新幹線
● 線上角色扮演
上回1 票數 1311

2 仙劍奇俠傳2
●大宇資訊 ●角色扮演
上回2 票數 937

3 寰神結～天地劫外章
●漢堂國際 ●角色扮演
上回4 票數 751

4 三國群英傳4
●奧汀科技 ●戰略
上回5 票數 694

5 軒轅劍肆 上回6
●大宇資訊 ●角色扮演 ●票數：582

6 神話世紀 上回3
●台灣微軟 ●即時戰略 ●票數：536

7 終極動員令～將軍 新登場
●美商藝電 ●即時戰略 ●票數：473

8 魔獸爭霸3 再入榜
●松崗電腦 ●即時戰略 ●票數：459

9 模擬城市～福爾摩沙 新登場
●美商藝電 ●策略 ●票數：441

10 發明工坊 新登場
●光譜資訊 ●策略 ●票數：429

工坊銷售排行榜

■統計日期：2月01日～2月28日
■資料來源：協力商店

1 仙境傳說
●遊戲新幹線
●線上角色扮演
上回1 票數 8821

2 金庸群俠傳Online
●中華網龍
●線上角色扮演
上回2 票數 7967

3 仙劍奇俠傳2
●大宇資訊 ●角色扮演
上回5 票數 4196

4 三國演義Online
●中華網龍 ●線上角色扮演
上回6 票數 4301

5 封神Online
●鈊象電子 ●線上角色扮演
新登場 票數 3716

6 三國群英傳4
●奧汀科技 ●戰略
上回3 票數 3685

7 模擬城市～福爾摩沙
●美商藝電 ●策略
新登場 票數 3294

8 天龍八部
●智冠科技 ●角色扮演
上回9 票數 2897

9 天堂 上回4
●遊戲橘子 ●線上角色扮演 ●票數：2894

10 終極動員令～將軍 新登場
●美商藝電 ●即時戰略 ●票數：2613

11 魔力寶貝 上回10
●大宇資訊 ●線上角色扮演 ●票數：2552

12 石器時代 上回13
●華義國際 ●線上角色扮演 ●票數：2274

13 我的野蠻麻將 上回8
●尼奧科技 ●益智 ●票數：2086

14 奇蹟 上回16
●因思銳 ●線上角色扮演 ●票數：1809

15 暗黑破壞神典藏版 新登場
●松崗電腦 ●動作角色扮演 ●票數：1758

16 寰神結～天地劫外章 上回11
●漢堂國際 ●角色扮演 ●票數：1711

17 軒轅劍肆 再入榜
●大宇資訊 ●角色扮演 ●票數：1635

18 神話世紀 上回12
●台灣微軟 ●即時戰略 ●票數：1552

19 魔獸爭霸3 上回19
●松崗電腦 ●即時戰略 ●票數：1361

20 傳奇 上回17
●TGL ●線上角色扮演 ●票數：1272

調查協力商店

北區：丸升文化 創世紀電腦 有樂GAME館 聖偉電腦 台興電子3C 人人書局 科旭電腦 景佳資訊 書耕電腦 仲美資訊 墊腳石圖書 龍武資訊 銀色星球 震旦行 智多星 世新 宇宙 基度山
中區：盛大旺 龍軒 諾貝爾書局 唯軟書局 益崧資訊 飛碟玩具 墊腳石圖書 大大書店 新世紀書局 亞洲心資訊 新人類 全亞通 山民書局
南區：有樂GAME館 光南書局 風鈴資訊社 日本橋 北興電腦 哈特資訊 錫仁文化廣場

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取





波灣風雲又起， 美伊戰爭的衝突畫面， 透過電視的實況轉播， 真是讓人看的怵目驚心。在趕稿的同時， 看著號稱「史上第一次現場轟炸」轉播，真是令人分心啊！老編心裡想著：難道這些記者都不怕被炸到嗎？ 在此祈求戰爭儘快落幕， 世界能早日和平。

本月的限時兌換贈品是－阿雷斯屠龍黑色Ｔ恤二十件！這可是限量製作的安德烈斯「好物」哦！正面是簡單的「Endless」字樣，背面則是阿雷斯屠龍的圖案，各位國民們可以用 50S 限時兌換！請手上有Ｓ幣的人手腳要快，因為限時兌換 20 個，20 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以 Emial 至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至 07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以 50S 兌換阿雷斯屠龍黑色Ｔ恤」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！



安德烈斯王國Ｓ幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 天龍八部平裝版 5名

兌換額度 600S

已發行

G2 阿雷斯屠龍黑色T恤 20件

Special New Update





注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前最好先 Email 給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若 S 幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。



本月國民大獎 A

人因科技 嗆聲耳機麥克風組 25名



嗚，又….人因科技的友情贊助己讓老編感動的痛哭流涕…… 這麼好的公司各位國民去那裡找啊！嗯嗯，全民嗆聲吐槽大流行，你喜歡嗑音樂嗎？你常自己喃喃哼唱嗎？你常在夜深人靜時化身古代俠客猛K大怪嗎？你常使用網路長途電話通訊聯絡嗎？沒錯！e世代活力全分配，有「嗆聲」就搞定，音量大小、麥克風調整，隨你愛聽多大聲就聽多大聲，再也不怕吵到親人好友！常玩線上遊戲的你也出頭天啦～打怪、CS即時PK最重音效跟速度，常利用半夜上線玩家可選擇耳機麥克風作為CS之PK隊友衝鋒、求救、包圍…等戰場求生必備工具，讓遊戲玩起來更身歷其境哦！想擁有嗆聲資格，快把回函寄回來吧！

本月國民大獎 B

安德烈斯王國 蕾蕾公主鏡盒 30名

這………不用老編口沫橫飛說明了吧，要是沒人想要，老編發誓就此戒煙啦！！萬一這麼讚的週邊贈品沒有讓回函暴增的話，安德烈斯乾脆就此亡國吧，老編也好退隱山林啊！！嗯嗯，話誰是這麼說，想想老編還沒到退休的年紀，請大家把回函速速寄回，用力推推推啊！



166期國民大獎 ▶安德烈斯春節特別獎得獎名單

A.蕾蕾公主可愛名片盒(銀) 30名

台北市	宜蘭縣	楊富文	台南縣
許千慧	朱國豪	台中縣	薛虹亮
王大鑾	新竹市	陳汝森	高雄市
許瑜軒	許世文	何宇憲	林世杰
黃筱嫚	新竹縣	劉益昌	許丞緯
劉雨婷	王卓彥	彰化縣	吳文心
台北縣	桃園縣	王姿茵	高雄縣
林曉雯	梁華強	鄭大偉	吳郁婷
洪學斌	孫　輔	嘉義市	屏東市
賴鍾瑤	苗栗縣	蕭志宏	陳國隆
楊順仁	曾沼福	雲林縣	
黃薇軒	台中市	林怡君	

B.阿雷斯酷帥名片盒(銀) 30名

台北市	王譽璋	南投市	黃凱寓
梅卡伶	桃園縣	方筱文	許哲瑋
廖婉婷	黃聖傑	嘉義市	陳建閣
張耘毓	林逸婷	王國佐	高雄縣
吳佩諭	苗栗市	雲林縣	葉富勝
邱裕森	唐婉玲	林于盛	阮俊德
基隆市	台中縣	台南市	林俊逸
林筱倩	鄭博遠	凌莉雪	吳傳祺
台北縣	彰化市	曾廣文	屏東市
高振原	黃俊友	台南縣	呂生任
廖彩妤	彰化縣	古乃文	
杜建億	康文真	高雄市	

C.沙雷納亮麗名片盒(銀) 30名

台北市	桃園縣	邵遵先	屏東市
楊朝傑	簡明進	楊明倫	尤泰竣
李佳葳	陳書霆	雲林縣	汪俊宏
楊志偉	苗栗市	翁念楷	屏東縣
台北縣	李敏裕	台南市	林昭仁
林衛成	台中市	田家菱	台東縣
楊松霖	鍾健平	黃國城	彭柏樺
江安淇	莊詠勳	高雄市	黃億成
許智淵	廖美惠	劉信宏	
邱俊雄	台中縣	高雄縣	
蕭舜元	林小萍	韓馥鴻	
田佩芸	彰化縣	力惠榮	

D.沙雷納CD整理盒(銀) 30名

台北市	任鈺甄	林建銘	台南縣
劉愛君	新竹縣	王寶漢	涂建豪
黃奕凱	蔡明松	彰化市	高雄市
洪律民	楊金清	張哲榮	黃崧銘
台北縣	桃園縣	彰化縣	王致傑
許綩妮	許雅新	黃文星	陳建榮
張芷菱	王鉦潔	陳嘉學	高雄縣
蔡俊彥	陳慈敏	嘉義縣	陳雨蘭
呂俊昌	台中市	林彥廷	
賴威豪	吳育魁	台南市	
吳尚旻	台中縣	方才源	
新竹市	陳晴妙	葉弘彬	

獎品規格以實物為準，規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





皇家畫室

人文薈萃，創造潮流的藝術家重鎮

畫室公告

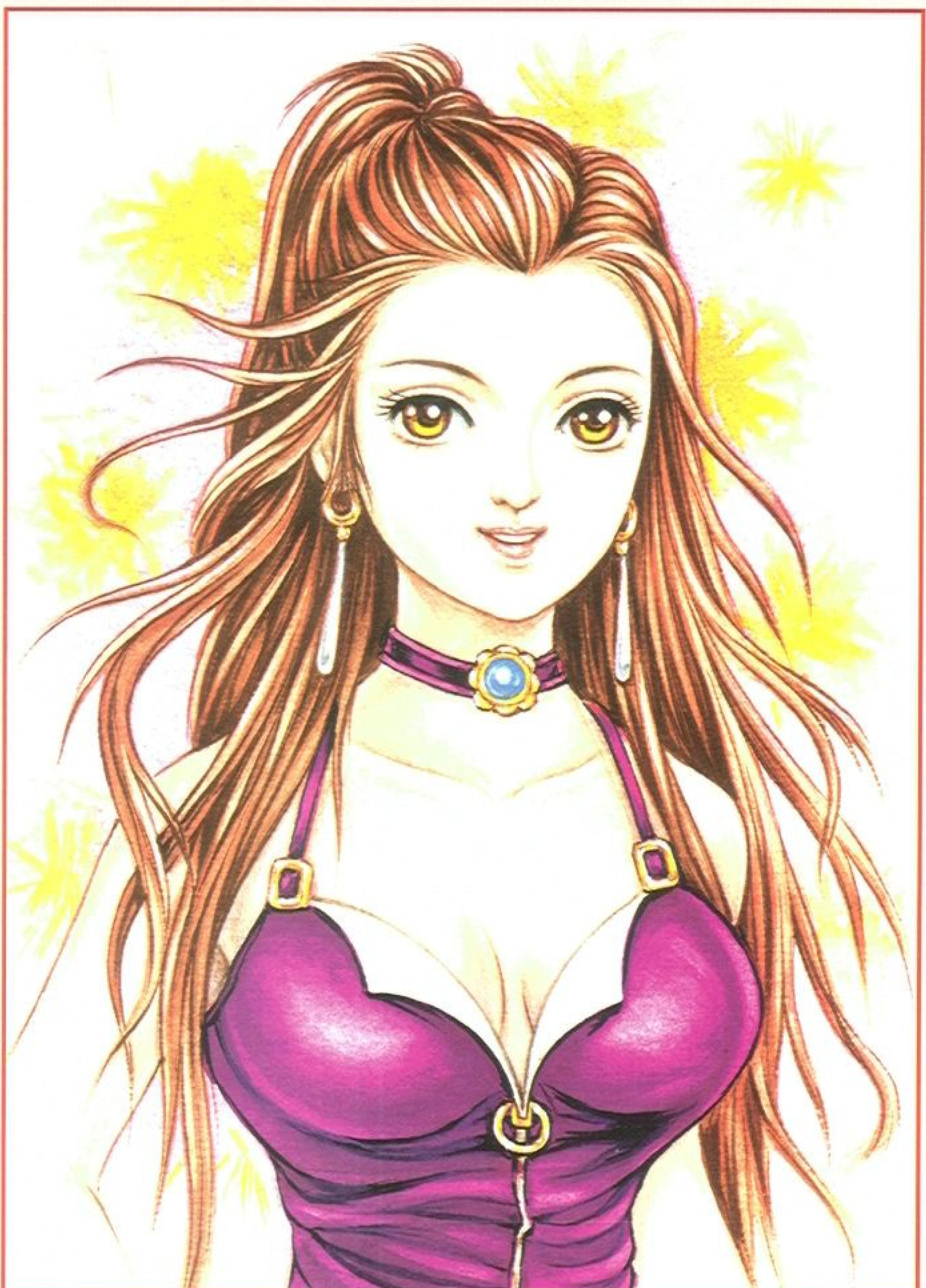
歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到 leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還



鳳兒 10P/100S

可愛的魔力寶貝哈比人造型



顏福建 20P/200S

哇……好辣的美女啊^^

若亞 10P/100S

學測要好好加油歐，衝等就等考完再衝吧 ^^



幻城小幽 10P/100S



陳明聰 10P/100S





祥雲 10P/100S

帥氣的拿槍 pose

紫楓櫻 · 嵐 15P/150S

ㄏㄏ……RO 實際上怎麼沒有鉛筆這個武器 ^^



PARADISE PLUME 10P/100S

俏麗的小喬 ^^





熙楓 10P/100S

這是哪位帥哥啊



Gisella 10P/100S


軒藍 10P/100S


拓流 ToLo 10P/100S


Future 10P/100S


霄火 10P/100S


小白 10P/100S



影 10P/100S



實加 10P/100S



K.D 15P/150S

不知第七封印何時才會出 2 代……



玫龍 15P/100S

看到貓女造型，就想到我何時才能打到 RO 的貓耳啊



罪影 10P/100S



青蛙 10P/100S



陳冠竹 10P/100S



洛伊 10P/100S



瑪克舒 5P/50S



JS 5P/50S



陳銘群 5P/50S



天使包子 5P/50S



M.S 5P/50S



雨魚FISH 5P/50S



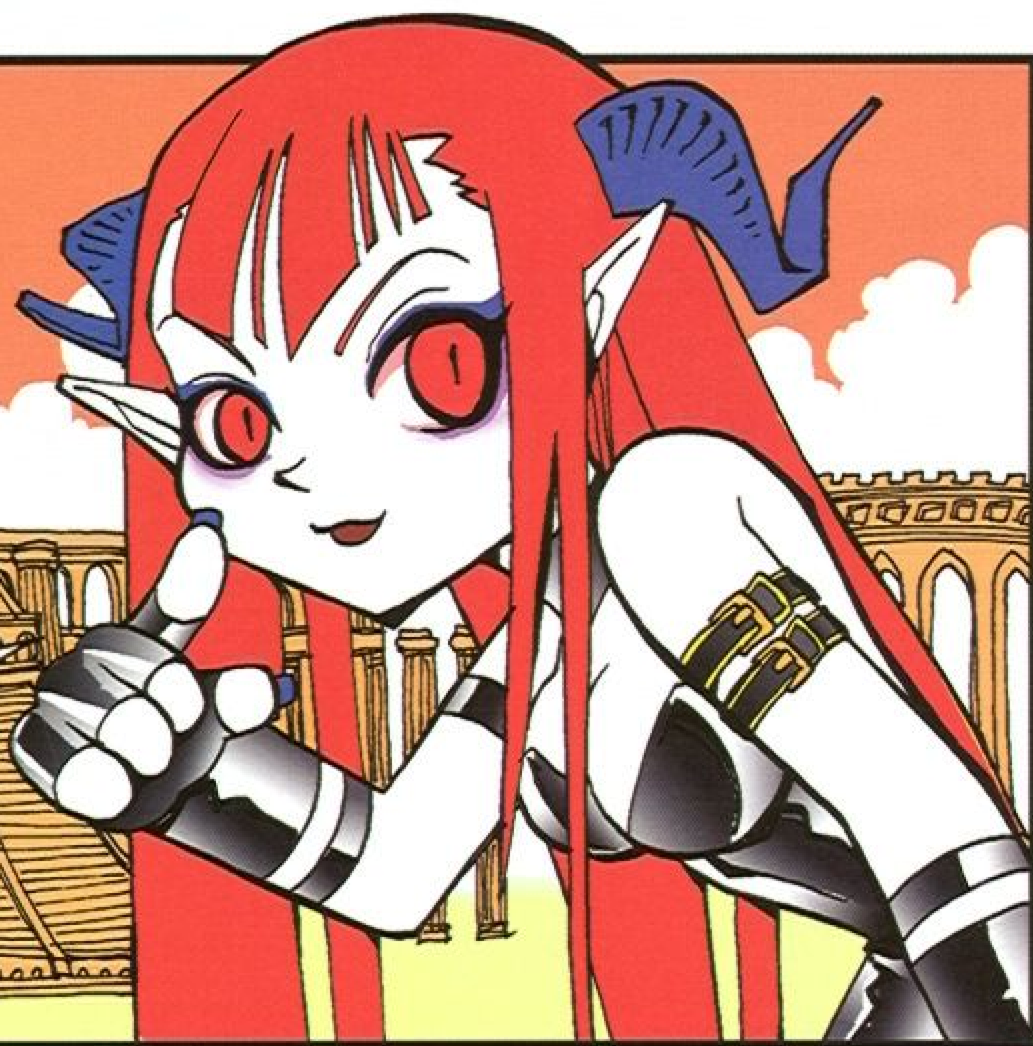
諾米子 15P/50S

給人一股美麗女神的感覺



林怡均 10P/100S

遊戲劇場



帶動線上遊戲可愛風潮的《仙境傳說》線上遊戲，別開生面地在充滿沙灘、陽光、海風圍繞的墾丁凱撒大飯店，舉行了一場墾丁凱撒仙境傳說網路大賽，索卡畢有榮幸地以記者的身分前往採訪，為大家帶來精采的對戰報導，請大家繼續往下看吧

比賽規則

首先介紹比賽的來龍去脈，遊戲新幹線在1月21-28日先於各大伺服器舉行預賽，而預賽地點在各伺服器的『普隆德拉城』之「溜溜猴模式－無限等級」，當玩家進入指定競技場後，可自由找尋PK對象，互相展開攻擊，戰鬥死亡並不會掉落經驗值與物品裝備，但立即扣除競技點5點，每位進入競技場玩家可立即獲得競技籌碼5點，戰勝可獲得1點，戰敗則扣5點，當競技籌碼小於0將被強迫退出競技場，當競技籌碼大於或等於0可以請人幫忙復活繼續PK，當一但競技籌碼小於0則強迫退出PVP競技場，回到原本的儲存點，最後選出每日PK時間內停留時間最久的玩家來進入決賽。

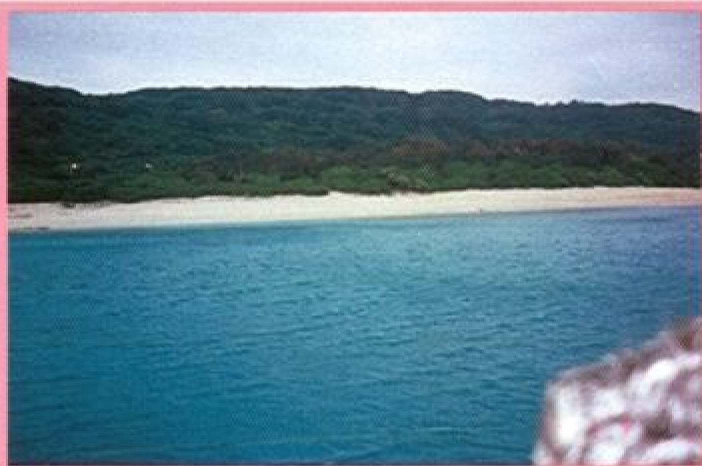
決賽方法也別具創意，這些進入決賽的玩家，將在同一起跑點下，於新伺服器－Aegir中統一由等級1來開始練功，給了參賽選手約半個月的時間來衝刺等級，等到決賽時再來一分高下，決賽為了公平起見，只允許玩家帶一套裝備上陣，不能準備多餘的武防來切換，也不允許帶任何道具入場（主要是禁止帶補血用品），但為了不讓一些技能沒對應道具就成為了廢技，所以允許每位玩家身上帶30個陷阱及30個魔力礦石（不限顏色，但總和還是只能帶30顆），另外也允許獵人帶銀箭上陣，接下來隨我來看看當日活動內容：



3月8日 陰偶時雨

前往墾丁

因為我本身是住高雄，所以選擇在機場跟遊覽車作會合，在2個多小時的車程之後，就到達了墾丁的小灣，在check-in墾丁凱撒飯店之後，因為離晚上的選手之夜還有段時間，所以選擇出去晃晃，於是跑去參加了遊艇環繞恆春半島之旅，雖然被遊艇噴起的海水淋得滿身濕，但還玩得蠻愉快的^^



美麗的貝殼沙沙灘

選手之夜



選手之夜的熱情啦啦隊開場

因為沒注意到時間，我們參加遊艇之行的一行人還不小心遲到了一會……汗，在MONSTER競技啦啦隊的開場之下，選手之夜正式開始，接下來就是一連串的長官訓話^^|||，這段就跳過好了，最後各位選手及記者就自由享用墾丁凱撒提供的自助餐及露天BBQ之中，結束了選手之夜。吃完飯之後，我就先到明日比賽的場地瞧瞧，這時比賽電腦大致準備妥當，也看到一些參賽選手開始調整裝備，為明日決賽作準備。

3月9日 晴偶時陰

決賽正式開始

在美麗的主持人的主持之下，決賽正式開始，因為到場玩家只有12位，所以採取3組單循環淘汰賽，選出3名選手來進行最後的冠軍循環賽：

預賽 第一場

林韋達（小幻夜－巫師）V.S 劉昭祺（阿猿－巫師）

比賽一開始時，小幻夜為了怕對方隱匿，所以開啓火狩來防身，轉眼間雙方遭遇之時，小幻夜率先使出冰凍術，將阿猿凍成冰雕，接下來再使出火柱術連發，而快速地結束了這場預賽，由小幻夜獲得晉級。


等待開賽的各位選手

預賽 第二場

吳建峰（Ultima-海風－巫師）V.S 韓勤（幻奇聖－巫師）



預賽第二場繼續上演著巫師對決（說實在話，幾乎都是巫師PK^^|||），比賽開始到雙方照面之後，雙方幾乎同時使出冰凍術，就這樣產生了2座冰雕，這時就要看誰先破冰而出，因為幾乎是同時被冰住，所以也差不多時間一起破冰，這時Ultima-海風選擇用火柱來快速攻擊，而幻奇聖想繼續冰住Ultima-海風，就在這樣的狀況下，Ultima-海風的火柱打死了幻奇聖後晉級。

預賽 第三場

張柏安（司馬懿－祭司）V.S 林修民（CHU-cv88a-中華畜生－巫師）

終於來場不一樣的對決，司馬懿的職業還是pvp場少見的祭司，其實是張柏安選手看準大家都用巫師來參賽，所以想用祭司的沉默術（讓對手得到沉默的法術，沉默後就不能再使用魔法，巫師等於被封住攻擊）來阻止巫師施法，結果如張柏安選手所預期，中華畜生就這樣連續被沉默4次，雖然之中有施法間隔空檔使出火柱術來攻擊司馬懿，但並未能將司馬懿燒死，就這樣活活被司馬懿用4錘給錘到死，由司馬懿晉級。


從昨晚的選手之夜就開始負責主持工作的美麗主持人

預賽 第四場

馮正傑（超凡小傑－獵人）V.S 何至剛（噗噗－巫師）

接下來進行另一場不同組合的對決，由獵人跟巫師作對決，雙方在照面之後，超凡小傑想要利用獵人射程優勢來偷射，因而上演一場追逐戰，最後噗噗追上超凡小傑，用冰凍術將他凍住，正要過去補上致命魔法時，發覺……被超凡小傑的定位陷阱給夾住^^|||（何時放的啊，完全沒注意到），本想可能要破冰或定位陷阱解除才會有後續戰況，結果噗噗發覺雖然自己被定住，可是超凡小傑依然在他法術施展範圍內，於是就用火柱術連發將他解決後晉級。


在衆人拉炮之下，開始了總決賽

預賽 第五場

何于塵（五芒－巫師）V.S 林國棟（ENIX－獵人）

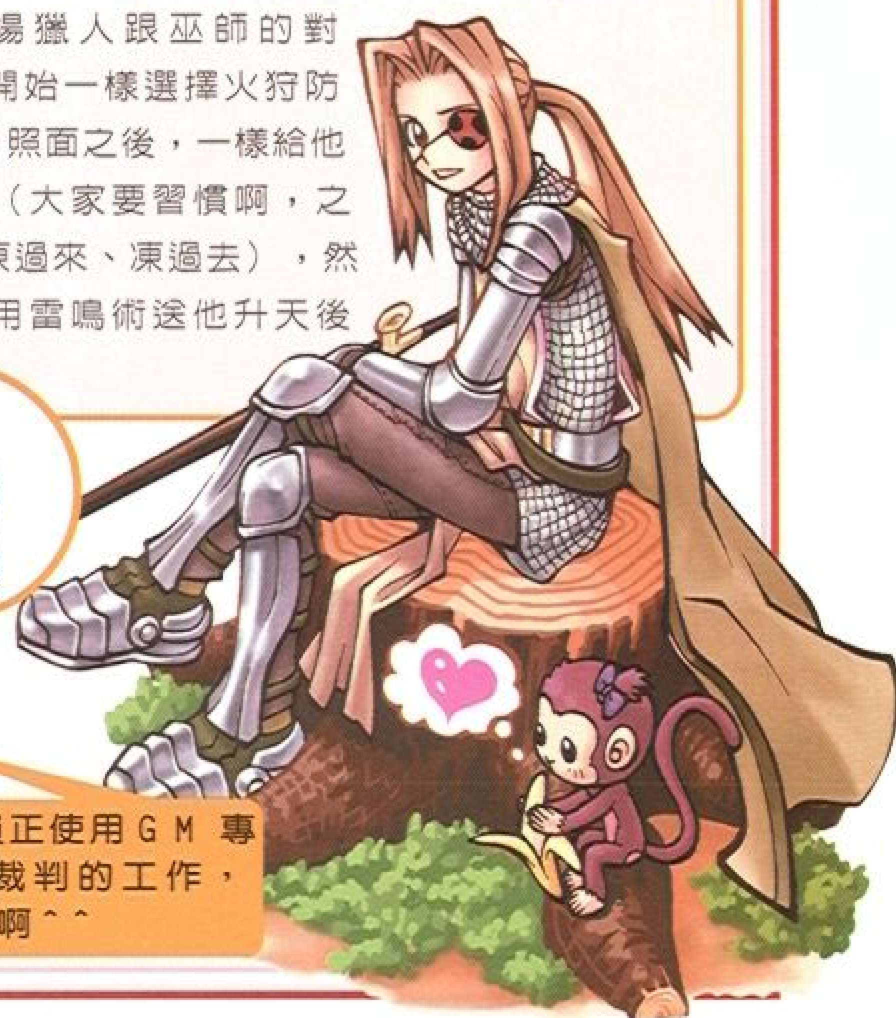
繼續是場獵人跟巫師的對決，五芒一開始一樣選擇火狩防身，與ENIX照面之後，一樣給他一發冰凍術（大家要習慣啊，之後都是這樣凍過來、凍過去），然後帥氣地使用雷鳴術送他升天後晉級。

預賽 第六場

張丞涵（Layase－巫師）V.S 黃柏豪（Hell－巫師）

繼續上演著巫師對決的老戲碼（之後對決幾乎都是如此^^|||），這場可說是進行最久的比賽，一直上演著冰凍大賽，因為他們兩位彼此互冰了"6"次之多……，所以雖然時間用得最多，可是時間幾乎都花在"退冰"上^^||，最後Layase趁Hell遇到lag時，順利將他單獨冰凍住，然後就一樣用火柱燒死Hell後晉級。





旁邊的工作人員正使用GM專用造型來進行裁判的工作，女GM真是可愛啊^^

複賽 第一場

林韋達（小幻夜－巫師）V.S 吳建峰（Ultima－海風－巫師）

又是巫師對決^^|||，雙方互冰一次之後，Ultima－海風順利單獨冰住小幻夜，Ultima－海風再補上一發雷鳴術後，順利晉級。



各位選手聚精會神地進行比賽

複賽 第二場

張柏安（司馬懿－祭司）V.S 何至剛（噗噗－巫師）

終於又出現點不一樣的對決了^^|||，因為有了前車之鑑，噗噗在行走時特別小心，深怕先中了沉默術，而司馬懿選擇天使的賜福與加速術來增加自己本身能力，雙方照面之後，噗噗利用快手及石化施法快速的優勢，迅速將司馬懿石化，接下來補上火柱術KO司馬懿，雖然司馬懿有施展沉默術，可是為時已晚，在噗噗沉默之前，已經被燒死了，由噗噗漂亮晉級。



又產生了2座冰雕

複賽 第三場

何于塵（五芒－巫師）V.S 張丞涵（Layase－巫師）



最後幾乎都是巫師的天下

老樣子的巫師對決，在互冰2 次之後，五芒疑似因為lag造成放火柱施放位置不對，反而被Layase的火柱給燒死。

決賽循環賽 第一場

吳建峰（Ultima－海風－巫師）V.S 何至剛（噗噗－巫師）

到了決賽大家都小心翼翼，不敢正式照面，在噗噗石化失敗之後，沒注意到高低差未大到無法施法，而被Ultima－海風在低處用火柱連發給活活燒死。



決賽循環賽 第二場

吳建峰（Ultima－海風－巫師 V.S 張丞涵（Layase－巫師）

對決之前，張丞涵選手一時緊張而在比賽未開始之前放了冰牆，大會為了公平起見，請選手重新進入pvp決鬥場，而耽誤了點時間，在互冰一次之後，雙方直接用火柱互K，最後由Layase獲勝。

決賽循環賽 第三場

何至剛（噗噗－巫師）V.S 張丞涵（Layase－巫師）

如果這場對決由Layase獲勝，那Layase就以循環賽2勝的姿態獲得冠軍了，所以氣氛緊張，噗噗正準備要石化Layase時，被Layase用火柱連發而打死了，最後就由張丞涵選手獲得冠軍。（不過假如Layase輸怎麼辦^^|||，大家都是1勝1負，還好沒這樣情況發生……汗）



最後由張丞涵獲得了冠軍

亞軍決定戰

吳建峰（Ultima－海風－巫師）V.S 何至剛（噗噗－巫師）

冠軍在剛剛循環賽中產生，剩下2名選手就開始為了第2名展開對決，雙方照面之後，噗噗給了Ultima－海風一發石化術，Ultima－海風就這樣漸漸被石化而不能動彈，接下來噗噗就在他後方放了數道的火柱術，再利用雷鳴術的擊退效果，將他推入火柱的攻擊範圍內，噗噗就以這樣漂亮的組合技獲得了亞軍，Ultima－海風飲恨獲得了季軍。

小插曲

因為對決時候，常常有中了冰凍術或沉默術的角色，離開了PVP場後，就因為系統問題而不會解除，除非自己喝萬靈藥或祭司的痊癒術來解，決賽現場就出現了數次這種狀況，真是讓工作人員真是忙昏了，希望Gravity可以把這個小bug早日修掉。

頒獎典禮

在激烈的比賽結束之後，就移師到游泳池畔來進行頒獎典禮，在火辣的泳裝秀及精采的 MONSTER 競技啦啦隊的表演之後，第一名的張丞涵選手獲頒 3000 萬 RO 幣＋ RO 超華麗劍士全套裝備 1 組（頭：羊角頭盔（巴風特頭飾）、身體：+10 有洞盔甲、武器：屬性十字巨劍（雙手劍）、披風：+4 有洞披風、鞋子：+4 有洞鞋子）＋墾丁凱撒大飯店總統套 2 天 1 夜 &25 間豪華客房；第二名的何至剛選手獲頒 2000 萬 RO 幣＋ RO 豪華劍士全套裝備 1 組（頭：天使髮夾、身體：+8 有洞盔甲、武器：名刀 不知火（雙手劍）、披風：+4 有洞披風、鞋子：+4 有洞鞋子）＋墾丁凱撒飯店 15 間豪華客房；第三名的吳建峰選手獲頒 1000 萬 RO 幣＋ RO 神氣劍士全套裝備 1 組（頭：寶石頭盔（有洞）、身體：+10 盔甲、武器：+160 雙手劍（2 洞）、披風：+2 有洞披風、鞋子：+4 有洞鞋子），就這樣圓滿地結束了這次的比賽。



第三名的吳建峰選手


前三名的合影



第一名的張丞涵



第二名的何至剛選手

火辣的泳裝秀剪影

既然已經到游泳池畔，怎麼可以沒有泳裝美女來搭配呢？於是遊戲新幹線特地請了泳裝美女們來走秀，大家看了可別流口水啊 ^^











尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處



太空戰士橫跨多平臺最速報

PC 版《太空戰士 11》最新消息

NEWS

來自GDC的消息：Square在會上展示了《太空戰士11》PC日文版的demo。

對於這款PC Online遊戲的詳細計劃，Square方面還沒有具體透露。不過，該遊戲在今天的『遊戲開發者會議（GDC）』上特別給予了高度展示。日文版的《太空戰士11》在多個展棚露面，其中包括ATI和Nvidia的展廳，Square的員工特別連接到日本伺服器向到場觀衆做了現場操作示範。電腦版的畫面的確值得誇獎，高解析度的畫面在支援DirectX 9的視覺效果下讓開發者們為之驕傲。

不過，Square表示，PS2和PC版的《太空戰士11》都會在今年於美國上市。目前，該遊戲在日本大約有20萬的註冊用戶。

OFFICIAL WEB SITE
FINAL FANTASY XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影

『掌握』3D 新技術

手機遊戲也可擁有 PS 般的品質？



掌上遊戲市場日益擴大，任天堂不但靠著GBA吃下遊戲一片天，連手機大廠NOKIA也積極的想跨入掌上遊戲市場而公布《N－Gage》娛樂手機想分杯羹。不過現在掌上手機市場因為硬體限制無法表現更高的3D遊戲功能，眼看掌上遊戲市場3D發展可期，日本三菱電機也宣布一款針對掌上主機、手機開發的3D處理器《Z3D－II》。

根據三菱電機表示，這款《Z3D－II》具備有不輸給PS主機的3D表現能力，每秒中能處理約23萬個多邊形，畫面解析度也能達到640*480的水準，而且厲害的是這款《Z3D－II》晶片支援了許多3D特效，包含霧化、紋理貼圖、殘像、半透明…等特效處理，效果比起PS主機更強。另外《Z3D－II》也具備MPEG－1影片播放能力，以及省電…等多用途，未來將大量使用在手機與PDA上，提供掌上主機更多元的3D遊戲發展可能。



極速狂飆

PC 版越野菁英賽 3 Colin McRae Rally 3

由英國Codemasters公司開發的跨平台越野賽車遊戲《越野菁英賽3（Colin McRae Rally 3）》，將在PC平台上登場，遊戲中每台車子都是按照真實車體比例製造，並用到13000個多邊形製作，就連各種零件也都鉅細靡遺。而在光影、水珠、塵土、水花等都呈現真實的質感。透過玻璃還能看到車子裡面駕駛員，可見遊戲製作之用心。



除了逼真的視覺表現之外，在一些細節部分也十分注意，如更換賽車零件時工作人員的小組合作，駕駛員接受訪問時的表情，感覺上彷彿真的在看電視實況轉播一樣。此外，遊戲中收錄包含日本、西班牙、美國、瑞典、芬蘭、希臘、澳洲、英國等八個國家的賽道，地形更包括沙漠、雪地、山路等，讓玩家徹底體驗越野賽車的刺激感。

PC版預計2003年夏季推出，PS2版預計2003年春季推出，Xbox版已推出。

NEWS NEWS

天誅上月刊

《天誅 3》即將改編成漫畫



據情報指出，以暗殺為主題的忍者遊戲《天誅3》，現在已經公布之前第三名神秘角色的主角名字，他的名字叫做藤岡鐵舟，至於流派身份等資料，則有待更進一步公布才能明瞭。另外《天誅》也將決定要改編成漫畫，並從 3 月 12 日販售的月刊少年 4 月號開始連載，到時候玩家如果有興趣不妨也去瞧一瞧吧。



EVA 續集即將登場

《新世紀福音戰士：鋼鐵的女友 2nd》五月推出

Gainax正式宣布根據著名動畫『新世紀福音戰士』改編的冒險遊戲《EVA 新世紀福音戰士：鋼鐵的女友》的續集《新世紀福音戰士：鋼鐵的女友 2nd》將會在5月16日推出，對應操作系統 Windows 98/Me/2000/XP，售價 8800 日圓，2xCD-ROM。

該遊戲的前作PC版《鋼鐵的女友》6年前推出的時候，以其傳奇性質的故事，加上新角色轉校生霧島 的設定，配合當時『新世紀福音戰士』的超大人氣，使得該遊戲大受歡迎。續集將會繼續其前集的特色，繼續以其『EVA』的外傳故事為主要賣點，動畫版中的大量人氣角色，包括碇真治、渚、明日香、綾波等都會在遊戲裡粉墨登場。目前暫定的登場主要角色就已達 15 人之多。和前集一樣，遊戲將會以新錄製的全程語音表示，想聽到最新鮮熱辣的明日香、綾波麗的聲音嗎？就要對這款遊戲多加留意啦。



遊戲的類型為『戀愛冒險』，以碇真治、明日香、綾波的校園生活為主要內容，想知道關於這款遊戲的更多資料的話就要有待官方的進一步公布啦。

延續 GBA 的榮耀

任天堂 GBA SP 預約數量達 175 萬台



據任天堂表示，於近日推出的GBA新型機GBA SP推出後大受好評，雖然任天堂原本預估到3月底為止將可預定出貨200萬台，但光只是2月上旬的日本預約訂購數量便已達到175萬台，使得日本各地的店家都呈現缺貨狀態，而各店家也都因為下次的入貨尚還未定而無法接受玩家預約，對此任天堂宣傳室室長也特地對玩家道歉因此而造成玩家無法預約的困擾，並表示將會盡全力努力加油，以改善目前缺貨的狀態。



亞洲指標遊戲大展

2003 東京電玩展時間公布

日本CESA協會表示，2003年東京電玩展將訂於9月26日～28日一連三天，在日本東京都千葉縣海濱幕張國際展覽館舉辦，其中9月26日是廠商參觀日，9月27～28日兩天則開放給一般民眾參觀。

從第一屆東京電玩展舉辦以來，今年已經是第13屆了。今年東京電玩展主題為"Beyond the Game～遊戲的心與世界一同脈動"，將展覽重點放在拓展新族群與新玩家、企業體強化與國際化的推進三個方向，希望能進一步整合遊戲、漫畫、卡通、玩具…等娛樂事業，開創更大的市場規模。CESA希望今年能招募100家廠商參展，展出攤位1500個，並希望吸引15萬名玩家參觀。



另外在東京電玩展前兩周（9月17日）剛好在海濱幕張國際展覽館也會舉辦日本最大的電腦展《WORLD PC EXPO》，所以CESA協會也會進一步把東京電玩展與WORLD PC EXPO展整合，創造更大的聲勢。

政府強力扶植

台灣資策會擬成立 PS2 研發聯盟

電子時報報導資策會執行長林逢慶日前表示，計劃設立『PS2 研發聯盟』，以資策會所屬多媒體實驗室給予台灣地區遊戲廠商技術支援，並促進業者與 SONY 之間合作。對此大宇資訊則表示衡量成本與市場仍會以 Xbox 平台為目標。

林逢慶表示，主機原廠與遊戲軟體業者之間的合作關係有很大的不同，PS2因為歷史較久，因此與遊戲軟體廠商已建立一定溝通模式；Xbox 陣營則剛開始，因此原廠的合作態度較為開放。因此資策會是以技術支援的角度，協助台灣廠商與 Sony 建立溝通機制，這也是科專計劃延伸的附加價值之一，目前經濟部技術處平均每年挹注資策會的研發經費，約為新台幣 6 億元。

對此報導大宇總經理李永進表示志不在此。他指出，PS2 研發的學習門檻高，製作一款遊戲至少需要 2 年的時間，同時面對PS2已有諸多大廠強作存在，大宇若加入勢必是一場硬仗。反觀微軟方面遊戲研發環境是 DirectX 平台，與PC 相似，研發時間與成本都可以減少許多，南韓甚至有 4 個月內完成一款 Xbox 遊戲的案例，因此目前大宇將計畫籌組 Xbox 研發聯盟。台灣地區遊戲廠商曾以智冠為首成立PS2 研發聯盟，不過與 SONY 之間的對話一直尚未有明確進展。

天使降臨

《失憶天使 3- 緋蒼之幻想曲》最新消息



日本遊戲公司 Exe-Create 昨天宣佈，著名日式動作 RPG 系列《失憶天使 Lost Memory Of Angel Story Frane》的第三作《緋蒼之幻想曲》(Lost Memory Of Angel Story Frane Ⅲ－緋蒼之幻想曲）將在本月於日本發售，定價 8,800 日元，對應 Win98/Me/2000/XP 作業系統。





本作設定是設定在初代的 30 年之前，講述美麗天使降臨人間與地上的惡魔展開爭鬥的故事。遊戲將會繼續前兩作大受歡迎的料理、工作和戀愛系統，而作為一款動作角色扮演遊戲，其戰鬥畫面的質量也會大幅度提升。

超級明星登場

《模擬市民（The Sims)》最新資料片

美國EA 又公佈了《模擬市民（The Sims)》一款新資料片《The Sims Superstar (超級明星)》。現在，有關這個資料片中的更多遊戲畫面遊戲畫面陸續發佈，玩家終於可以扮演明星，享受一下被『追星』的樂趣了。



遊戲中，玩家可以像好萊塢的影視明星一樣在工作室錄唱片、攝影棚拍電影、時裝店扮模特兒。此外，遊戲中還有各種工作人員協助玩家完成明星夢。

資料片預計在 5 月份上市。

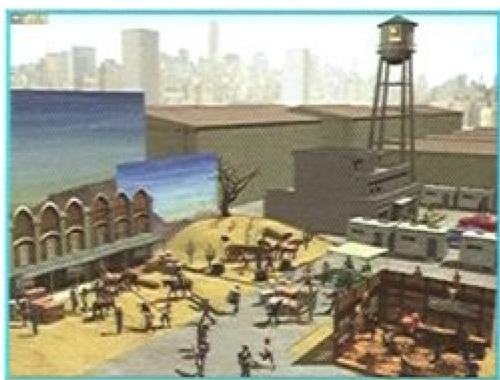




玩遊戲、拍電影？

Activision 最新遊戲《電影》遊戲畫面

Activision 表示他們已經授權英國遊戲開發商 Lionhead Studios 進行經營遊戲《電影（The Movies)》的開發。遊戲的開發由著名遊戲製作人Peter Molyneux 領導，基本玩法和『大亨』系列相似。



遊戲的背景設定為二十世紀 20 年代電影工業剛剛興起的美國西部，玩家要經營建立一家自己的好萊塢電影製作工作室，選擇劇本、演員、導演談判簽約、拍攝各類型的影片、宣傳製造電影巨星、商業挖角，慢慢壯大自己的力量，最後成為一個龐大的娛樂、媒體帝國。遊戲將在今年的 E3 展上展出，預計 2004 年推出，並會在多個遊戲平臺上推出。從Lionhead Studios以前開發的遊戲《黑與白 (Black and White)》呈現的品質來看，《電影》這款遊戲還是很值得期待的。



不只手機才能玩

GBA 也能對應 Java

美國 aJile Systems 公司在 GDC 上公佈一款讓 GBA 對應 Java 的新周邊：JAM Interactive Device。玩家只要利用特別的卡匣即可透過 USB 跟 PC 連動，並透過網路下載對應 Java 的遊戲及 MP3 等等，可以說是非常地有趣。透過這項新周邊，將使 GBA 的應用範圍變得更加廣泛，有興趣的玩家可千萬別錯過喔。

另外，任天堂公佈將於 3 月 21 日在 GBA 上推出一款以《瑪利歐》為主題的新作（Made in Wario），定價 4800 日圓。而關於這款遊戲將以何種內容表現，目前在官網也都還未公佈，只知道為一款過關動作遊戲而已。而遊戲到底會以怎樣的形式來表現，玩家們不妨拭目以待。



EA.SQUARE 分家？

SQUARE 與 EA 終止合作

日本兩大遊戲廠商 SQUARE 與 ENIX 即將在今年 4 月 1 日正式合併，並成立新公司『SQUARE.ENIX』，所以目前已經開始進行公司組織重整，而日前 SQUARE 與美商藝電合資成立的子公司『EA.SQUARE』也傳出因為合約到期，雙方同意終止合作，EA 將買下子公司所有股份，並正式在日本成立子公司『EA 株式會社』。

在 1998 年 EA 與 SQUARE 為了共同拓展北美、日本市場，雙方協議將共同出資成立子公司『EA、SQUARE』推廣銷售業務，在日本由『SQUARE.EA』推廣 EA 遊戲在日本市場的銷售；在北美由『『EA.SQUARE』推廣 SQUARE 在北美遊戲銷售。不過隨著兩家公司合約到期與 SQUARE 即將與 ENIX 合併，EA 與 SQUARE 決定不再續約合作，並由 EA 出資吸收所有『EA.SQUARE』股份，成立在日本的子公司『EA 株式會社』，推廣 EA 遊戲在日本的推廣。不過雖然兩家公司拆夥，但維持密切合作計劃並不會因此變動，仍將繼續保持友好合作關係。



木偶也瘋狂？

木偶科幻劇《Captain Scarlet》改編遊戲登場

大家也許還記得在 70 年代播出的一部木偶科幻劇《Captain Scarlet》吧？這是由 50 年代的製作人 Gerry Anderson 親自導演的影片。現在，這部電視劇將作為電腦遊戲重新登場，是由Batfish Studios負責開發，名為《Captain Scarlet and the Mysterons（超空人大戰外星人）》，預計在今年夏天上市。

說起這款遊戲，就不能不提起這部電視劇，該片 1967 年 9 月在世界上首播，是首部用『SUPER MARIONATION』技術拍攝的影片，這是一種用極細的線來操縱木偶的科技。在當時來看，其栩栩如生的動作真的是讓人歎為觀止！一直到現在，仍然讓某些懷舊的影迷久久不能忘懷。影片的故事內容是敘述地球人登陸並探測火星時，不小心對火星人的基地發動攻擊。於是，火星人便對地球宣戰，一場地球人和火星人的大戰，從此展開序幕……





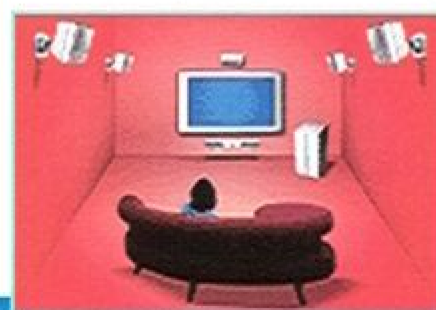
立體音效技術大突破

不需特製解碼器也能擁有逼真的杜比立體音效

在日前舉辦的美國『遊戲開發者會議 GDC』上，提倡杜比立體音效規格的美國杜比實驗室，公佈了最新研發的立體音效技術『Dolby Pro Logic II Software Encoder』，能讓普通電腦在不需特製的 AC3 解碼器輔助下，就能表現逼真的 5.1 聲道音效表現。



杜比實驗室表示，這套技術將會開放原始碼給各家遊戲廠商，提供他們在開發遊戲時就能進行遊戲音效的編碼，而透過運算程式的轉換還原，不需要高檔的音響設備，透過軟體的運算模擬就能讓普通的電腦喇叭展現出逼真的立體音效，對玩家而言是個好消息。而這套『Dolby Pro Logic II Software Encoder』目前也被家用遊樂器如 PS2 、NGC 採用，雖然這兩台主機不像 XBOX 一樣已經內建杜比 5.1 音效裝置，不過透過這套程式的輔助，一樣能有暢快的身歷聲表現。



Anno 1503
The New World

成為冒險王哥倫布
展開九大文明帝國征服之旅

德國狂銷百萬套的即時戰略模擬經營遊戲,《1503美麗新世界》中文版遊戲將帶領您進入史詩般的冒險與航行傳說!

即日起, 預購則贈送《1503美麗新世界》典藏存錢筒.



航行探索新國度



與新世界進行貿易



武力開創帝國霸業



興建繁華文明帝國



永無止境的冒險









出類拔萃

2003年遊戲開發者會議（GDC）開發者大獎

國際遊戲開發者協會（The International Game Developers Association，簡稱IGDA）最近在2003年遊戲開發者會議（GDC）上正式公佈了第3屆遊戲開發者大獎（3rd Annual Game Developer's Choice Awards）。

最佳遊戲：銀河戰士（Metroid Prime）（Retro Studios）
最佳原創角色：Sly Cooper and the Thievius Raccoonus裏的『Sly Cooper』，由Sucker Punch設計
最佳新廠商：開發《銀河戰士》的Retro Studios
最佳音效：Jack Grillo、Rebecca Hanck、Erik Kraber和Yuan Liu在《榮譽勳章：盟軍攻擊》裏的音效製作表現
最佳遊戲設計：Romain de Waubert de Genlis、Ola Holmdahl、Johan Persson和Niklas Persson在《戰地風雲 1942》裏的設計
最佳關卡設計：Metroid Team在《銀河戰士》裏的關卡設計
最佳程式：Mark Brockington、Scott Greig、Jason Knipe、Don Moar、Don Yakielashek在《絕冬城之夜》裏的網路程式
最佳視覺藝術：Shinji Hashimoto和Tetsuya Nomura在《王國之心》裏的藝術指導
最佳劇本：Clint Hocking和JT Petty編寫的《間諜遊戲（Splinter Cell）》劇情
遊戲創新焦點：
動物之森（任天堂）
戰地風雲1942（Digital Illusions）
榮譽勳章：盟軍攻擊（2015.Inc.）

RO商人公仔娃娃上市

隨身情人手札熱賣！



仙境傳說的周邊商品繼大受歡迎的安全帽、浴巾……之後，為了滿足廣大的RO迷的喜好，在3月份推出了二款新商品：愛戀情人包、卡娃伊偶像系列~女商人包，一定會讓狂熱的RO迷度過開心的三月天！

卡娃伊偶像系列此次特地按照超可愛的貓耳朵女商人圖案打造了一隻同樣式10公分高的可愛公仔，原本可愛的平面人物造型轉化成立體的人偶顯得更加可愛了！是RO迷不可錯過的精品喔！

在愛戀情人包部分最令人心動的是一本精緻的隨身情人手札，這是一本隨身式的萬用手冊，不但有足夠的空間讓人書寫自己的冒險心情紀錄，另外還收錄了各種資料，包括各式頭飾、物品製作方式、怪物資料、可愛的RO人物漫畫、寵物資料、大地圖，相信這麼豐富的內容一定可以是大家在玩RO時的好幫手。



三分天下局勢底定

任天堂下世代主機將於2005年推出

據路透社的報導指出，任天堂宣布他們計劃在2005或是2006年推出新型的遊樂器，與Sony和微軟目前宣布推出遊樂器的計劃剛好重疊。

任天堂的總裁巖田覺表也示，在2002和2003的會計年度中，GameCube的銷售量將無法達到該公司預計目標一千萬台。不過，Game Boy Advance的銷售前景依然看好，靠著《口袋怪物》系列的協助之下，可以保持市場上龍頭老大的地位。

總裁除了針對NGC與GBA主機的銷售發表看法之外，更針對NGC後繼機的開發狀況與銷售表示看法，指出目前尚不考慮2004年推出，但如果在2005年推出時遇到其它對手也開始推出次世代新主機，任天堂方面也已經做好備戰的準備。至於談到任天堂是否有可能退出家用主機市場時，巖田聰社長表示任天堂決定要從家用主機市場退出來的時候，也正是從遊戲產業退出的時候，這樣看來任天堂未來是鐵了心與與微軟、SONY之間的這場三角戰爭了。



「熊」厲害A卡！！

智冠「智遊網」，線上遊戲歡喜大整合

喜愛金庸群俠傳、仙境傳說、三國演義與傳奇等熱門線上遊戲的玩家有福了！！為了真正落實「自由自在，悠遊online」的夢想，智冠科技旗下「智遊網」將推出一款，集合國內各線上遊戲儲值卡—【智遊卡】，除了讓玩家完成一卡多重遊戲選擇的方便服務外，更提供豐富的精美禮品，以紅利積點方式回饋給廣大的遊戲玩家！

紅利積點、超值禮品快樂兌換

玩家可由智冠科技所發行的商品，或至智遊網站上的相關活動中，輕易得到智遊紅利點數，再依所得智遊紅利點數的多寡，至智遊網上兌換等級不同的智遊紅利贈品。購買智冠科技商品之遊戲玩家，須將智遊網所發出之智遊紅利積點序號儲值進入智遊網中，始能取得智遊紅利點數；至於參加網站相關活動（例如：申請加入智遊網會員時，所得之智遊紅利點數），玩家所得之智遊紅利點數，智遊網會自動將點數存入玩家智遊網會員帳號中。

如果玩家想要知道更多好康詳情，請上智遊網sales.chgamer.com查詢



尼爾斯廣場
王國國民討論時事的聚會場所

GBA的頭號大敵

Nokia N-Gage預定暑期發售

Nokia於美國『GDC 2003（Game Developer's Conference 2003 遊戲開發者會議）』中介紹強大攜帶遊戲主機功能的新手機N-Gage試作機，現場並展出相搭配的遊戲《SonicN》，在4096色的表現下展現出驚人的遊戲畫面效果。同時據Nokia的Ilkka Raskinen表示，目前N-Gage正在進行測試準備，預定將從暑假之後開始出貨，預定全世界初回出貨數約300萬台，價格則預定在6萬日圓上下。



據Ilkka Raskinen表示，相較GBA取向以小孩為主，N-Gage的取向則是以18～35歲為主的多功能主機，它不但有Activision及SEGA等多家遊戲大廠提供對應遊戲軟體，其中有部分遊戲更已經在進行α版初期測試，在5月的E3展中也將會有更多遊戲協同發表參展。同時在美國通路方面除了一般手機通路外也將會透過一般小賣店來販售。而N-Gage所用的軟體媒介將採用一般數位音樂儲存也經常使用的MMC（MultiMediaCard）卡。



斬草除根

任天堂全力打擊盜版

美國任天堂於美國時間2月14日向美國通商代表部要求加強美國之外對於侵犯智慧財產權行為的控制，並列舉出包括中國、巴拉圭、墨西哥等盜版情況嚴重的國家。據任天堂的Jodi Daugherty表示，盜版現象使任天堂在2002年收入損失約達6億5000萬美元，其中中國是盜版遊戲最興旺的國家，而巴拉圭則是西半球盜版遊戲流出的主要據點，墨西哥因為侵害到任天堂"Game Boy"的商標而展開了長達10年的官司訴訟。

同時任天堂表示，他們已經對中國政府要求對智慧財產權以及盜版提起刑事訴訟要求責罰，光是中國去年便搜出多達135個左右的盜版工廠，沒收了近百萬的盜版商品，這些東西主要是在廣東發現的，其中還包括許多預定出口到歐洲、中南美、北美的產品。而在墨西哥幾乎各大都市都有銷售任天堂盜版商品的情況。除了以上三國以外，任天堂也表示包括對智利、歐盟諸國、韓國、委內瑞拉等國家和地區在侵權方面表示關注，希望通過這樣的方式能夠減少盜版商品的流通，使任天堂的產品能獲得更多的保障。

Nintendo®

SEGA最新消息

微軟、EA均欲收購日本SEGA公司

據路透社報道，目前Electronic Arts和微軟都對收購日本遊戲公司SEGA（世嘉）非常感興趣。而亞洲華爾街日報在本周五分析，Microsoft Corp和Electronic Arts Inc都是目最有可能收購日本遊戲公司SEGA的最大買主。此前，微軟曾就此事詢問過美國一家投資銀行關於購買SEGA部分或全部產權的可行性方案。而最近幾周，EA方面也接觸過這家日本的遊戲製作公司，並討論過收購價格。現在很明顯，兩家公司都想把SEGA拿下，而『金錢微軟』早就已經入侵SEGA，也許贏面會更大一些。

世嘉與Sammy合併導致股票大跌

SEGA（世嘉）在上周的股東說明會上，表示今年10月1日將與日本知名小鋼珠柏青哥廠商Sammy公司進行業務合併，沒想到消息一公布投資人普遍看壞SEGA與Sammy的合併發展，兩家公司股票賣壓沉重雙雙大跌，投資人對SEGA會公佈與Sammy合併感到失望，並對SEGA的未來感到憂心。不過SEGA表示不會因此改變既定策略，將在今年3月正式公布兩家公司合併的消息。

SEGA®

仙境傳說 Online
PHS mimi 拇指情報服務

等人、坐車無聊嗎?快拿起PHS手機，你就可以隨時隨地與RO一起Play~

下載RO超口愛ㄉ圖鈴、查詢最新RO情報以及跟一脫拉庫ㄉ玩家拉咧～
還能玩玩RO小遊戲殺時間ㄋ^^
還會不定期送你寶物ㄛ^0^ 好玩的照過來！！







RO小遊戲
好玩的RO小遊戲，讓你想玩RO時，解一下不能上線的渴。

圖鈴下載
最新超口愛的RO精美圖形和鈴聲等你來下載，手擁RO作好夢吧！要讓你的手機口愛到不行喔^^

鈴聲：

- 人氣動感下載曲－新手村 ▶NEW
- 最受歡迎下載曲－依斯魯得島 ▶NEW
- 超神秘下載曲－樹老森林 ▶NEW
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛(浪漫版)
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛（流行版）
- 超高人氣下載曲－普隆拉德地圖
- RO最受歡迎下載曲－37號地圖
- Ro耳熟能詳下載曲－選單

圖案：



遊戲功略
提供各類RO遊戲資訊即時查詢！讓你馬上找到你所想要的寶物，怪物，道具呦~~還可以知道各種職業的練法，不會讓你卡等！想要成為高手，這是一定要的啦~

討論走廊
不管是秘技、遊戲心得、對戰叫陣，都可以在這兒一吐為快！快來跟其他玩家瘋狂拉咧一下~

智冠科技股份有限公司
遊戲新幹線 GRAVITY
中華音樂網 PHS
大眾電信
MissCD

仙境RO伝説 ONLINE
http://ro.gameflier.com

PHS

炫彩亮眼 J89
七彩來電雙螢幕手機

新曝光



◆ 摺疊式雙螢幕 ◆ 14組七色彩光來電顯示 ◆ 32動感和絃 ◆ 原機日本漫遊



冒險模擬遊戲

集合在愛的旗幟下。

太正十五年・春・
巴黎華擊團在這裡誕生了！
新的五名少女，降臨在花都巴黎！
現在，新的戰鬥序幕開始了……

Illustrated by Kousuke Fujishima

櫻花大戰3

Sakura Wars

～巴黎在燃燒嗎～

™

即將上市



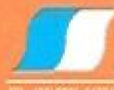

OVERWORKS







大新資訊股份有限公司
DYSIN INTERACTIVE CORP.



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館















靈幻宅急便





▶研究製造所：怪獸蛋 ▶發行流通所：智冠科技
▶遊戲類型：動作RPG ▶科技需求：PIII- 400 、64MB

預定推出日 2003年 4月

中國故老傳說中的「趕屍」，一直是一項很神秘的行業，也因此也有不少駭人聽聞的傳說流傳下來。不過現在恐怖的殭屍，將變化成你可一手掌握的小玩偶供你驅策了！手搖鈴鐺，操控這些各有特色的可愛殭屍往前衝殺，這款遊戲將讓你體會完全中國式的動作遊戲快感。而可愛的造型及動作設計，絕對不是兒童不宜喔！

可愛小靈兒鏘鏘初登場

在很久很久以前的中國，有一戶人家經營著祖傳的生意「靈幻義莊」，莊主是個老爺爺，他和他的小孫女一起相依為命，平時除了降妖除魔、為民除害外，也幫忙客官護送屍體回老家。可是隨著時間流逝，年邁的老爺爺堪不住這番勞累，因此決定在故事主人公「靈兒」滿16歲時，將「趕屍」的工作交託給她。豈料這看似平凡且單純的交易卻喚醒了邪惡之靈－「冥屍王」，也為靈兒帶來了前所未有的災難……



靈兒

青春活潑，富有正義感，且個性衝動的十六歲少女。自少在爺爺的訓練下，學得一身好武功及道術，懂得控制殭屍、善用符咒，立志要成為天下第一道士。可惜性格衝動常常惹上麻煩。

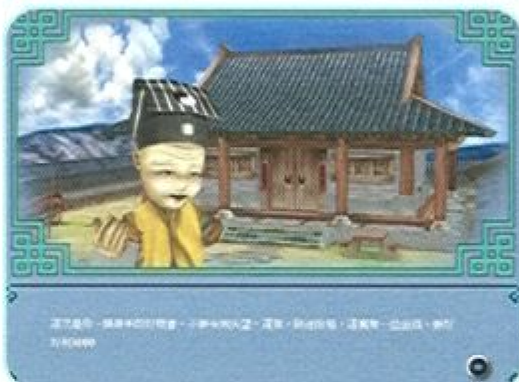


爺爺

武器深不可測，道術非常之深厚，可惜他卻不易出手，加上他愛錢如命又懦弱怕事，使他唯一的成就就是養育靈兒成人。年青的時候曾在皇宮當太醫，可惜因感情問題而最後回鄉打理家族生意。



▲第一次執行任務的靈兒既興奮又期待！



▲爺爺決定讓靈兒去看看外頭的世界

◀遊戲一開始的地方－靈幻義莊

集結殭屍之力對抗勁敵

《靈幻宅急便》是一套以動作為基礎的遊戲。玩家需要操作主角靈兒和殭屍夥伴去對付敵人，因此在遊戲一開始，玩家得先到〞長生堂〞挑選自己喜愛的殭屍作幫手。登場的殭屍中，有因太過肥胖而病死的「豆丁屍」；長得又高又帥的「帥哥屍」；驕傲又自以為高貴的「高佬屍」；被山賊圍攻而死的「捕快屍」。每位殭屍的體力、攻擊、防守、屍變參數都不相同，體型外表也獨具特色，玩家最多可帶領四隻，不論環肥燕瘦，帥哥、醜男應有盡有，絕對包你滿意，並且協助玩家在短時間內完成除魔滅妖、送客人回鄉等任務。



▲選隻自己的喜歡的殭屍帶在身邊吧！



▲各種陣式的說明選單！

要如何操作好自己的殭屍夥伴也是遊戲中非常重要的部份。由於這些客死異鄉的殭屍，在冤魂不息下而變得凶殘暴戾、喪失理智，所以玩家除了運用各種符咒來控制他們外，也可藉助手中的搖鈴來指揮殭屍，擺出玩家所需的陣式。

令人讚嘆的古中國場景

遊戲的發生點於中國古代，所以在場景中可以看到不少中國偉大的名勝古蹟及大自然美景，像是敦煌石窟、宮紫禁城、萬里長城、弋壁沙漠及四川竹林等。最後的決鬥更是位於秦代的某古墓中，在數以千計的兵馬俑包圍下與終極敵人決一死戰！





◀你們這些妖魔鬼怪膽敢在紫禁城作亂？！

操控殭屍的五種陣式

在《靈幻宅急便》中，玩家最大的利器就是可以操縱殭屍為你衝鋒陷陣。而玩家也必須要因應各種不同的情況，來改變殭屍的陣行抗敵。遊戲中一共設計有五種陣式供玩家選擇。遊戲畫面左下面會顯示目前玩家所使用的陣式。以下我們就先來看看遊戲中的五種陣式吧！



龍行陣

●行為：排在主角後面跟隨行走

●優點：殭屍會緊貼主角行走

●缺點：殭屍不會作出攻擊或防衛



猛虎陣

●行為：所有殭屍會主動及集中攻擊比較強的敵人

●優點：攻擊力集中，容易擊中主要敵人

●缺點：當正在集中攻擊時，不會理會其他敵人的攻擊。同一時間裏，只有一個敵人受到傷害



仙鶴陣

●行為：衆殭屍會在主角前方，排成一直行

●優點：殭屍們會做成一幅牆，擋著敵人走近主角

●缺點：不過當敵人接近時，會主動作出攻擊



餓狼陣

●行為：衆殭屍會各自找尋自己的對手

●優點：可以對付數量多的敵人

●缺點：若殭屍找不到對手時，不會作出攻擊



靈龜陣

●行為：不會理會身邊的東西，只管遠離敵人

●優點：能保存所有殭屍生命力

●缺點：主角需單獨對抗敵人

讓善變的殭屍絕對服從

在遊戲中會以＂屍變度＂來衡量殭屍的服從性。起初殭屍絕對是服從靈兒的，但是隨著受傷、靈兒忽略殭屍一段時間，或者是身穿白袍的鬼魂前來騷擾他們，都會使屍變度上升，所以如果屍變度到達頂點時，就會失去理性，主動攻擊靈兒，非取走她的性命才肯罷休。因此玩家必須要隨時用大香、屍變符來減低屍變率，當然也可以攻擊這些已經喪失理性的殭屍。不過玩家可要小心呢，因為剛出社會的小靈兒攻擊力和體力絕對不及殭屍，一不小心沒注意就有被打死的可能喔！此外，如果殭屍夥伴的體力降至零則殭屍是會消失的，但是別擔心，只要回到爺爺家中把殭屍召回陽間，扣除部分的金錢即可恢復。



▲隨時注意殭屍們的HP和屍變度



▲夥伴殭屍居然敢背叛我，該打！

善用符咒　讓你在遊戲中暢行無阻

玩家除了可以在義莊的〝幻丸堂〞購買道具之外，在某些場景也會出現可愛的肥豬小販，看到牠時別忘了用力打牠一下，此時就會出現購買道具的畫面囉！在遊戲中靈活運用符咒可以讓玩家在最短的時間內擊敗接踵而來的敵人。如無傷符，能讓靈兒抵擋任何外來的攻擊；電擊符，讓目標物動作慢下來；寒冰符，中招者會暫時被冰封住。靈兒也可以使用〝超必符〞，當使用時，靈兒身邊的殭屍都會使出其最厲害的一招必殺技，嘿嘿～～保證能嚇跑這群阻礙靈兒任務的妖魔鬼怪喔！



▲各式各樣的符咒供玩家們選擇購買


▲敵人看招～～～～～～～

符咒

投擲類（需面向目標投擲）



名稱	說明
火焰符	令中招者燃燒。
寒冰符	令中招者被冰封。
電擊符	令中招者動作慢下來。

非投擲類（直接投擲）



名稱	說明
大香	增加殭屍的體力及減低屍變度。
蠟燭	燃燒之內，殭屍攻擊力會加強。
毒門金創藥	回復靈兒體力。
體力符	回復殭屍體力。
屍變符	減低屍變度。
無傷符	靈兒能抵擋任何攻擊。
超必符	令殭屍發出必殺技。

回復體力之道具



名稱	說明
叉燒飽	增加靈兒體力20%
海南雞套餐	增加靈兒體力100%
新鮮白飯	增加靈兒體力20%
雞煲	增加靈兒體力20%

各種新奇古怪的隨身武器

玩家在冒險的過程中除了會撿到符咒、藥品及恢復體力的食物外，還會發現許多奇奇怪怪的東西。別懷疑呢！這些就是靈兒攻擊敵人時所需要的武器。在遊戲中武器種類繁多，除了一般的劍、木棒、狼牙棒、武林聖火令之外，連雞毛掃把和富有古早味的摺椅都可以拿在手上當作武器攻擊妖怪。雖然這些怪東西看起來頗不堅固的，但是打起敵人一樣能發揮其強大的威力喔！



多樣化獨具風格的怪物

遊戲裡有超過五十種不同類型的怪獸，有的體型瘦小，可愛到讓人不忍心攻擊牠們；有的像高山一般巨大，讓人不敢輕易靠近。例如：河童，喜歡躲藏在水中，趁主角不注意的時候作出攻擊。海膽，動作敏捷，細體型令人難以攻擊。玄冰龍，會飛天的冰龍。不同的怪獸有不同的攻擊及對付方式，所以只要抓住牠們的弱點，對抗他們就不難囉！此外，在冒險的途中還會遇到一位白髮蒼蒼的幽靈公公，他會不定時的出現在靈兒面前，將靈兒及殭屍同伴們變身成〝小雞〞，讓玩家們暫時無法操控自己的角色，必須等到變身時間超過才會再恢復原形，此時玩家就只能自求多福，任由怪物宰割了，由於時間只有短短幾秒鐘，玩家們平時別忘了多留意角色們的HP，不然到時候Game Over可就糗大囉！


▲連蝸牛也來湊熱鬧

靈幻宅急便 簡單上手　讓你遊戲樂透透


▲哇！你這個仿冒的皇帝居然也敢對我大吼大叫

《靈幻宅急便》由於是屬於動作類遊戲，所以其基本操作除了可使用鍵盤外，還可以裝置手把，讓玩家玩起遊戲來更刺激更過癮，也更順手。雖然遊戲一直繞著殭屍打轉，但是整體來說卻不會帶給玩家驚悚的感覺，因為不論在人物造型風格、對話內容，或者是中國風味的背景音樂上，都讓遊戲增添了許多俏皮活潑感。再加上進入遊戲前，選單部份共分成「練習」以及「低、中、高」三種難易度供玩家選擇，即使是小朋友或者遊戲初學者都可以很容易的上手喔！



▲～闖關成功



遊戲介面

1. **裝備**：此處顯示靈兒隨時可以使用的道具。
2. **殭屍陣式**：此處顯示殭屍陣式。
3. **靈兒體力**
4. **殭屍體力**
5. **殭屍屍變度**
6. **所帶領的殭屍**：當它變成紅色，代表正徘徊瀕死邊緣。當它變成綠色，代表已經進入屍邊變狀態。



靈幻宅急便 各種奇形怪狀的殭屍



靈幻義莊是專門承辦把客人交託的殭屍送回其家鄉安葬，使其安息並早日投胎。但爺爺也會收留一些客死異鄉，無家可歸的殭屍作為幫手。它們都被收留在〞長生堂〞。靈兒每次買賣都會帶著殭屍作幫手，出場幫手的殭屍計有：



豆丁屍

綽號〞小肥〞，身世不明。爺爺推斷他死亡時間超過一百年，應該是有錢人家的兒子，因太過肥胖而過世。



帥哥屍

生前為一大商人的兒子，不愁吃穿，應有盡有，人又生得帥，卻英年早逝，所以死不能安息，於是住在〞長生堂〞靜待他輪迴之日。



高佬屍

為某朝代貴族，態度傲慢而又身體虛弱。

捕快屍

生前為捕快，孔武有力，武功高強。爺爺推斷他死於十年前，被山賊圍攻而戰死。他希望能親手殺死山賊，所以留在陽間等候機會。





英雄本色



- 研究製造所：酷奇思數位園
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：PII-350、64MB

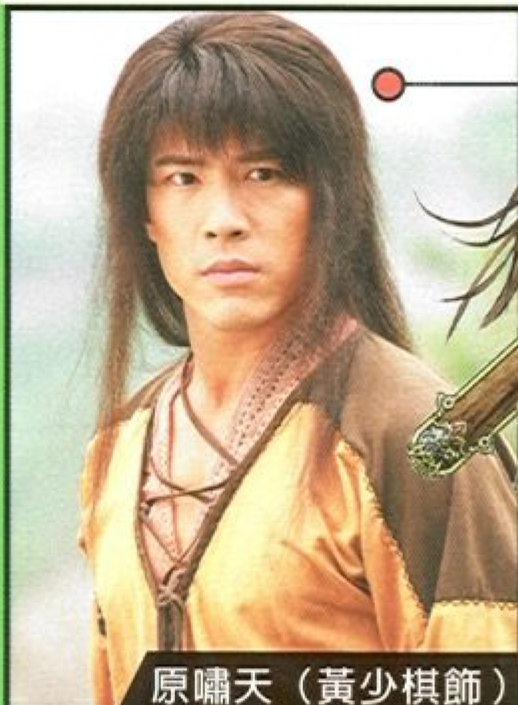
預定推出日 2003年 5月

英雄本色這款遊戲，或許目前國民們都還不是太熟悉！不過相信在過不久之後，大家就會耳熟能詳了！為什麼呢？因為他是一款與8點檔連續劇同步設計推出的跨媒體整合下的產物，隨著連續劇的即將推出，配合上一波一波的大明星宣傳，當然就會儘速的讓玩家們認識整個遊戲囉！我們這一次就先睹為快，看看整個遊戲的設計是如何吧！

創舉 原創武俠戲劇與遊戲同步推出

《英雄本色》是由酷奇思數位園，與去年以【風雲之雄霸天下】稱霸電視界的徐進良大導演所屬的潑墨仙人製片公司，所合作研發出來的遊戲作品。對於這樣跨媒體的合作，對遊戲界來說本來就不多見，而《英雄本色》更令人佩服的是它幾乎是遊戲與戲劇同步開發的，並且也將做到同步發行，這對遊戲界或戲劇界來說無疑是一大創舉。

當然，遊戲中最令人好奇的，莫過於這些明星們，化身為電玩角色時會是什麼樣的光景。遊戲中玩家扮演的兩個男性我方角色一者為：原嘯天——由本土偶像黃少棋飾演，另一者為：東方玉——由大陸當紅小生黃格選飾演；玩家扮演的我方女性角色一者為：北堂馨兒——由大陸古典美女水靈飾演，另一者為：丹丹——由新生代美少女王宇婕飾演。在【風雲】電視、電影版中扮演雄霸的日本實力派巨星：千葉真一，在這裡同時以雙胞胎兄弟的角色扮演一正一邪的：東方青木與東方白石兩大BOSS。當然如果玩家能遇到由少女殺手——李威扮演的南宮烈長老，絕對有助於破關斬將啦！


原嘯天（黃少棋飾）


北堂馨兒（水靈飾）


明星角色與電玩人物對照


東方玉（黃格選飾）


丹丹（王宇婕飾）



一般NPC 人物設定

當然除了主角之外，不管在戲劇或遊戲中都有一些配角必須出現。《英雄本色》在這方面也作了非常詳盡的人物設定規劃。將這些活生生人物轉變為可愛的NPC，我們就來看看這些很Q的設定吧！

擎天劍派門人

灰色系長袖、長褲、布質腰帶，由於是長使劍的門派，所以在穿著上以不影響使用武器為主。

官僕

官僕分為差爺和官兵，一名差爺通常帶著五名官兵，差爺帶高帽、配長劍，官兵手持大刀，頭戴布帽，----。







單公公錦衣衛

有空手和持劍二種造型，武功較高，為單公公一手調教出來之勇士，空手的為壯漢型態。

乾屍鬼

易水寒練功下的犧牲品，這些人都已失去了人的本能，拖著乾枯的身軀在戰場中遊走，反而讓易水寒練就了一隻不怕死的部隊。



崆峒、峨嵋門人

身著長袍，崆峒和峨嵋皆使劍，峨嵋皆為女性。



燕子樓娼技

身上穿著華麗，喜歡濃妝艷抹，體態撩人。這些人物與女主角丹丹同在一起工作，不過在氣質上才和丹丹相差許多喔！

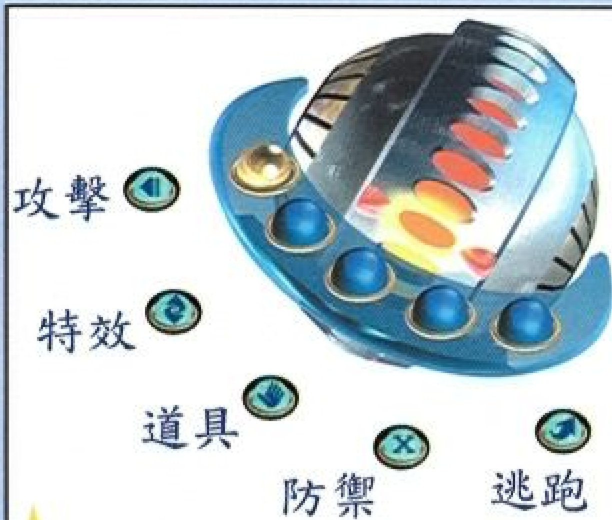


武僧

身穿西藏喇嘛的服裝，但卻是武功高強的勁敵。

驚異的倍力戰鬥陀螺

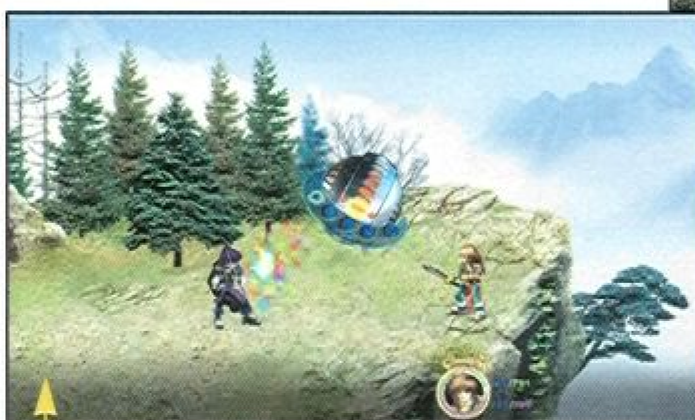
當然既然是武俠劇改編的遊戲，戰鬥絕對是遊戲中的重頭戲喔！一般採用回合制戰鬥的遊戲，由於必須在我方完全下達完指令之後，才可以行動，最後會造成戰鬥的一種倦殆感，甚至於讓戰鬥流於公式化，因此，才會產生出即時制的戰鬥，即時制讓玩家完全充滿緊張感，因為有可能因為一個指令下達錯誤而導致全體滅亡的結果，因此每一場戰鬥對於玩家來說都是一種挑戰，但即時制的戰鬥有一個缺點，就是當玩家抓住敵方的弱點或是了解戰鬥的方式之後，即時制的戰鬥也可能會發生公式化的現象，為了補正這個缺失，《英雄本色》除了選擇即時制的戰鬥方式之外，更在指令下達的部份，多加了一個新的系統，製作小組將它稱之為「倍力戰鬥陀螺系統」，當玩家下達攻擊的指令之後，倍力戰鬥陀螺便會開始運轉，而旋轉的倍力戰鬥陀螺內會有額外的「攻擊傷害加倍區」，一旦玩家全部命中這些區域，則該名人物該回合的攻擊威力將會有所加乘，倘若沒命中，則攻擊的威力只是般的普通攻擊，而特技的施放也是如此，簡單的說，玩家除了拼實力外還多了賭運氣的刺激感，那就是能夠決定特技或是普通攻擊的部份威力，製作小組希望能藉由這個系統，讓玩家更能享受到戰鬥的樂趣，而不只是單純的指令下達而已。



倍力戰鬥陀螺圖解。

團體合作，戰力倍增

「英雄本色」裡的合體技最高可達四人，合體技同時也搭配「倍力戰鬥陀螺系統」，和一般招式或絕技不同的是，玩家若命中戰鬥陀螺內所有的「攻擊傷害加倍區」之後，這時畫面將又會出現第二個戰鬥陀螺，玩家必須完全的命中二個陀螺所有的「攻擊傷害加倍區」，才能夠將合體技的威力發揮到最大，若只有命中第一個陀螺內部分的加乘區，則合體技的威力可能只能發揮百分之七十五或是七十。


充分利用倍力戰鬥陀螺才能將攻擊效果發揮到最大。


己方有兩人以上就可以施展合體技了！

超震撼破格擊飛，讓敵方死得很難看

一般RPG的戰鬥中，若想見到「跨畫面」的招式，該招式一定是屬於A級或是S級以上的招式或是法術，比方說，跳躍至空中，比畫一段手式之後，再由雙手釋放出一條巨大的火龍衝向敵方，又比如說，揮拳將敵人打上空中，再順勢追上敵人，接著在空中不停的連打，最後再將敵人擊向地面，一聲轟然巨響，地面裂一個大洞，而敵人就深埋在土堆中。跨畫面的戰鬥方式能夠讓招式本身更有魄力，更讓玩家充分的享受精彩的聲光效果，上述的動作，在一般的角色扮演遊戲中，似乎都只局限於「施術者」本身，但對「受術者」的演出就沒有那麼地強調，因此玩家最常見的就是受術者在原地不斷地接受施術者的攻擊，或者是受術者受到大絕招之後，只能在原地騰空數次，再落至地面，而在「英雄本色」中，除了施術者本身有相當精彩的戰鬥動畫之外，製作小組同時也在「受術者」一方加上了些許的巧思及花樣。首先，除了主戰鬥區域之外，另外還在敵我雙方所站的身後，再各加半個畫面，敵方使用超必殺技或是破壞性強大的魔法時，一旦判定命中，我方人物將會有被「擊飛」的現象，同樣地，敵方在我方施展大絕技，也會有被擊飛的機會。





遊戲中 部分場景曝光

胡家室內

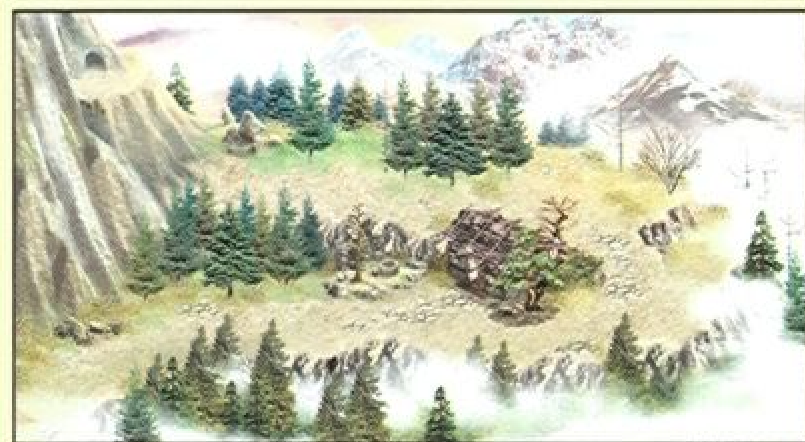


胡家村是一個古樸的村落，村長的女兒是個美麗的年輕女子，在無意間救了一個流寇的性命，卻也因此與他發生了戀情。當時產下了一女，男子在離開胡家村後卻再也沒有回來，村長女兒也在一場大病後去世，只留下了一名女嬰。

簡單樸素的擺設和幾近毀壞的牆垣，反應出當時人民雖然窮苦，但是仍然樂天知命…。

荒野黑店

群山環抱、霧裡看花，一切美景盡收眼底。在這山道上佇立著一間古樸的小木屋，這間店相傳有三十幾年的歷史，店內的包子料多餡美，濃湯香味四溢，讓往來這裡的商旅都能盡情的享受美食並且得到充份的休息。曾有一全盛時期，連皇帝都要安排在每一季來到這個出名的料理店，吃上幾個熱包子，享受著在這裡原野的氣息。不過自從這裡傳出商旅失蹤的意外後，來這裡的人就不多了，而且這些人失蹤的原因到底為何…到現在也還沒有答案。



南方林入口

南方林，是一個人跡罕至的密林，由於其樹木高聳巨大，遮蔽了大部份的陽光，所以這裡成了一些毒物猛獸的天堂。雖然有人曾試圖穿過這片巨大的密林，但是卻無功而返，甚至有人在其中迷了路而喪失了寶貴的生命。這個地方為此成了一個生人物近的場所，不過也得以保有它最原始的風貌。

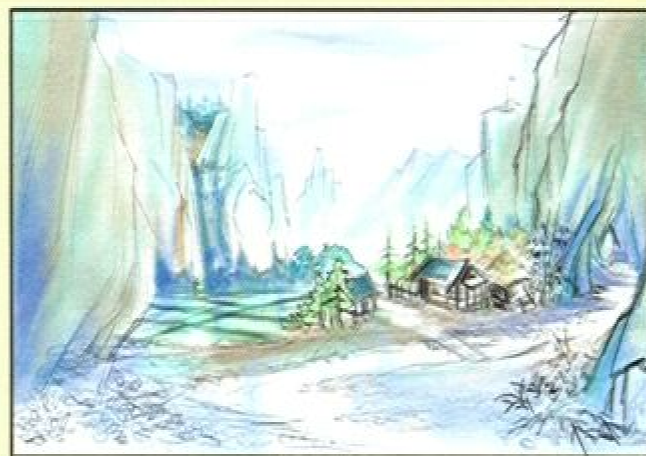


漁村防具店

七年前，口耳相傳最出名的武器製造商人「周未來」，在一次機運中，來到了這個名不見經傳的小漁村後，卻愛上了這裡獨特的生活方式進而在此定居，但為了謀生，他還是在此販售一些傳統的武器和防具，不過，也有例外的時後…這可能只有行家才知道了。



凡人谷

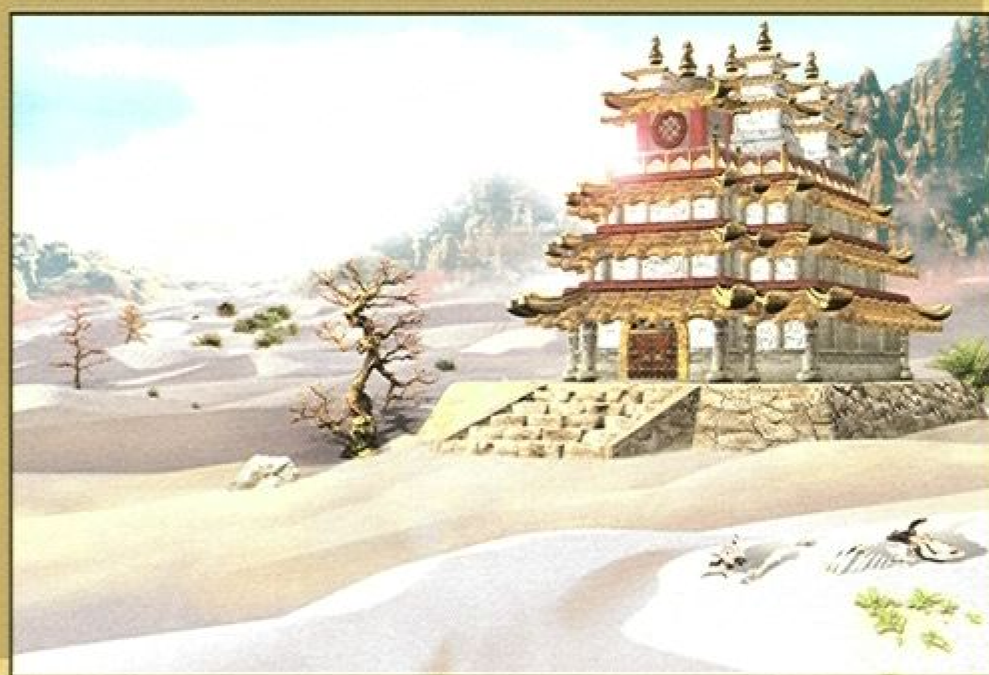


凡人谷，一個奇異的山谷，欲至谷中必經一狹長通道。數百年前，由一年長且武功高強的老嫗領著其家眷若干人在此建造了一間清修的場所，後人跟隨她的腳步到此淨心修行，老嫗在當時立下了規定，凡入谷內便不得刀劍相向，在入谷之後便不得外出。這個規定一直延續到現在，而且谷內之人大多數多為在江湖上無惡不做的惡徒，但是進來容易出去難，有人試圖想逃出這裡，卻難逃一死。看來要到這個地方的人還得三思而後行啊。

藥舖



簡單有格局的藥櫃，入內後一股撲鼻而來的藥香，令人神清氣爽。地面特意以木製板材架高，用以減少水氣對店內藥材的損害，不過這也讓藥材舖內的擺設看起來更加高貴。



棒球online



▶ 研究製造所：東方演算　▶ 販賣流通所：東方演算
▶ 遊戲類型：線上運動角色扮演　▶ 科技需求：未定

預定推出日
2003年
6月

隨著職棒的兩大聯盟合併，在今年2月份開始中華職棒大聯盟終於正式開打了！看著逐漸回流的球迷所掀起的棒球熱潮，真是令人感動呢！而另一方面，國內第一個線上運動角色扮演遊戲《棒球ONLINE》，也緊鑼密鼓的製作中，相信等到正式上線之時，欣賞完精彩球賽而還意猶未盡的球迷們，又有一個好去處囉！



自行興建球場之設計

在真實的職棒比賽中，經營一個球團最大收益來自於門票、商品、廣告、轉播權等四個主要方面。門票收入是球團最基本收入來源，而這也是反映球團和球員人氣基本的指標，球隊戰績佳、明星球員塑造成功和球團比賽風格是最簡單吸引球迷的方法，而影響收入兩項因素為球場人數和門票價格。遊戲中玩家可以興建球場，決定人數和球場的規模、形式，依據球場等級不同所需求金錢或建材都不相同，門票方面玩家可以依照自己的需求提高或降低價格，此種方式雖然會提高收入但會影響球迷看球意願，若名聲和人氣沒達一個水準，提高價格將使收入降低或名氣下降。



球場的設置關係你的收入！

考驗玩家經營球團的能力

在真實的職棒比賽中，一個球團組織包含球本部、商品部、活動推廣部、球場部和業務部等，然而為考慮到玩家的方便性，《棒球ONLINE》中並沒有如此細分，所有的經營項目完全是由玩家一手包辦。而玩家要自行建設球場則必需球隊的名聲和工會、學術科技等級達一定標準才能建設，且球場具有等級和不同價格，也能為自己的球場建設訓練設施、商品販賣、設備提昇（草皮、座位、大螢幕⋯.）、醫療診所⋯等，整個球場越完善觀賞人數就會相對提昇，收入當然也會增加。球場等級提昇並不是只要錢、或等級達到標準就能提昇，有時某些球場需要限定道具才能提昇，而這些道具取得可從NPC任務獲得，來增加遊戲可玩度。

到球員道具店逛逛有沒有好東西吧！



與電視台合作的大衆傳播中心

電視轉播方面遊戲中也有大衆傳播中心，玩家可以付錢提高球團和球員名氣，甚至會有電視台來尋求為球隊轉播球賽，而和球隊簽約得到一項額外收入。至於商品方面玩家可為自己球隊或特定的球員開發產品，此開發需視玩家所在地區學術科技等級，等級高才能開發出高價商品或道具，作為販賣或球員使用，為球團增加收入和提昇球員訓練後所獲得之經驗值。



遊戲中傳媒的人物設定。



進入球場看看比賽吧！



球員運用考驗你的智慧

在《棒球ONLINE》中，每個球隊能有一位球探到其他地區（美洲、日本、韓國、澳洲、中國大陸）尋找新球員，每一位球探能力（口才、人氣、選手敏感度）、地區熟悉度、皆並不相同，需針對球探做適當調配，才能找到具有潛力的新球員。在遊戲中玩家的角色並不只是球團經營者也是整個球團教練，如何將球團經營好賺取資金，來提昇訓練設施和獲得優秀的球員，以及在比賽中戰術運用和每一位球員的特色呈現，另外還有一項重點則是和其他玩家交流與切磋，這都是考驗玩家智慧和手腕，畢竟網路遊戲講求是人潮聚集和人與人之間交流，屆時玩家的外交手段可是會直接影響到你的球隊經營的成敗的喔！





閒來沒事多在街上晃，找找球員吧！

一個好的球員可是不容易找到的。

有關比賽的相關設定

了解了遊戲中的大部分設計特色之後，相信玩家們最想知道的就是《棒球ONLINE》中的比賽部分，是如何進行的。根據目前的了解得知，當玩家網羅到球員之後，如果不滿9人，可以先參加NPC的球隊比賽，磨練球員的實戰經驗，而當湊足9人之後，玩家才可以自己的名義組隊參加比賽。而當玩家進入比賽模式後，可選擇快速模式，也就是直接觀看結果既可。不然的話就是進入比賽現場，以教練的身份觀看比賽，在比賽現場中，身為教練的你可直接向你的球員下達指令，攻方指令有：選手替換、盜壘、雙盜壘、打跑、跑打、觸擊、強迫取分、全力一擊、打到就好、絕對不打、假點真打……等等；守方指令有：選手替換、牽制、pitch out、故意保送、觸擊式守備、趨前防守、右移防守、左移防守、長打式守備、雙殺守備、邊邊角角……等等。以下就是目前製作公司所透露的有關比賽部分的設定，可先給大家稍微了解一下。



1. 遊戲以180回合為一個循環，當一循環過後球員年齡增加一歲，球隊經過一年。（一年扣一次年薪，球員拿不到年薪就離開）
2. 玩家可在180回合自由決定比賽場次多寡。但要提昇一個等級，比賽場次需達規定。
3. 遊戲中依照玩家球隊成績分為四個等級：1A、2A、3A和大聯盟等級，一開始玩家皆是1A等級，當玩家球隊達到該等級前幾名後便可升級。
4. 等級提昇好處：收入增加、獲得特殊能力卡片、隱藏球員加入（高等級自創球員卡）、可購買高價道具商品、任務事件增加等。
5. 比賽採取監督模式，玩家針對球場上變化下達戰術指令。

球員的各屬性設定

而有關於球員的屬性設定部分，目前主要是分為野手及投手的部分。由於為了表現出最接近真實的棒球表現，在各項能力設定上非常的精細。

野手部分有分為：

1.基本資料

狀態，成長型態，體質，潛力，背號，守位，打擊用手，投球用手，年齡，球齡，體力，人氣，年薪。

2.打擊能力

巧打力，長打力，短打力，選球眼，得點圈，拉打，滾地，彈道，對左投，對右投。

3.守備部份

跑速，守備，臂力，接球範圍，接球能力，捕接蝴蝶球，捕接超快速球，捕接橫向變化，捕接直向變化。

投手部分則可分為：

1.基本資料

狀態，體質，潛力，背號，守位，打擊用手，投球用手，年齡，球齡，體力，人氣，年薪。

2.投球能力

投球姿勢、球速、回復力、球質、球種、控球、對左右打球威。

這些關於屬性上的設定，乍看之下的確非常繁複，不過玩家們也不用擔心，基本上玩家只要掌握其中的幾個主要要素加以注意，就能培養出很好的球員了！



關於各項屬性的界面，非常完整喔！！

▼人物裝備的基本視窗



▲玩家交易的基本視窗

金庸群俠傳Online

喬峰傳奇



研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166 MMX、32MB RAM



職業在「金庸群俠傳Online」的世界中，扮演著舉足輕重的角色，其細分為11種不同的職業技能-採礦、伐木、漁夫、獵人、農夫、織布、打鐵、裁縫、鑄劍、廚師與工匠。每項職業均有它獨到的特色－玩家可以採礦、捕魚、砍木、製作防具、武器等等，讓玩家能夠靠這些職業，賺取生活上的費用，或是製作精良的防具、武器，以供練功打怪時保護自己。

預定推出日
已推出

技能師的天空



進階的漁夫技能要先出海找魚場唷！

不同的職業技能，將會隨著玩家逐漸地熟練技能後，等級隨之提升；而技能等級愈高所能製作或採集的物品就會愈高。此外11項職業均要相互搭配，就如同織布的玩家須要從農夫玩家的手上拿得農作物，加以分工後方能得到裁縫玩家所須要製成衣服的布匹；所以每個職業間都有相輔相成的作用在，缺一不可。然而踏上宗師之路後，技能師又該挑戰什麼呢？

技能進階系統即將起動！

更多采多姿的金庸世界



未來進階技能推出後，玩家間的互動會更為活絡

進階的技能將會變得更多采多姿！因為一旦進階的功能開放後，玩家將會發現彼此間互動的機制將更為活躍！因為進階的技能有時需要三種以上的職業相互搭配，例如向工匠購買專屬的的器具，製作或採集原料，然後交給廚師；而廚師必須再從別的玩家身上拿得其他的原料，才能製作出更好的藥膳！雖然流程看起來似乎變得較為複雜，但是實際上手後卻會讓玩家覺得更為有趣，因為在金庸的世界裡，玩家就如同在現實的環境中，依靠買賣、製作來完成一件物品；同時戰鬥系的玩家也有可能需要技能師的幫忙，當然不只是製作新武器或新防具這麼簡單，甚至修復裝備也可以經由技能師之手恢復喔！

絕對改觀的合成率

由於遊戲的設定與相關的配套措施，而且尚要考量到其它部份，所以合成率目前都是技能師心裡的痛！但是合成率到了進階技能之後，將會讓玩家有全然不同的感受！合成率百分之百嗎？嗯～這部份就暫時先保留，但是可以肯定地是，絕對不會讓玩家失望的啦！

技能師也能修復防具？

新製成物品耐久度會有額外的設定，玩家可以藉由技能師之手恢復防具或其它物品的耐久度，而不再只是依靠錢莊。如此一來將會讓技能師，在金庸的世界裡有著更顯著的地位！



有些技能師會有修復武器、防具的技能唷！

全新的物品屬性

進階的技能推出之時，新的物品也會隨之推展，目的是為了維持遊戲世界的平衡性與公正性。此外，新的物品亦增加了全然不同的屬性，藉以相輔相剋，而這些物品包含了製作的道具、製成的新物品、甚至是礦石原料等等，都將被新的屬性影響。



織布出來的線軸，會依不同的屬性而產生各種線軸

技能熟練度大不同

由於是全新的進階技能系統，因此在技能等級的熟練度上也有與現階段計算方式有所不同，目前製作小組仍在審慎的評估和計算中，但是可以確認的是，新的熟練度算法將比現階段還來得簡單而且方便，玩家不妨拭目以待吧！



進階技能出來後，還要看布莊老闆的臉色嗎？

相信就在經驗不斷地累積之下，玩家的職業技能等級飛快地提升，從一名沒沒無名的新手成為江湖聞名的宗師級人物，歲月的痕跡成就了一雙雙精練的巧手：然而這樣的成果，宗師們您就滿足了嗎？有道是「學海無崖」、有道是「精益求精」，在金庸的人生舞台上，技能師的未來仍然是一片光明！

新毒技　蠱毒地雷

玩家們應該已經發現由於自創門派的開放，讓原本僅屬於星宿派的毒技，漸漸地在江湖中廣為流傳，讓使用毒技的人愈來愈多。先不論毒技的擴張對於遊戲世界有些什麼影響，不過玩家間的互動卻也因為自創門派的緣故，而變得更為活躍！

毒技的發展，是金庸遊戲的一項特色，而這次新開放的毒技-蠱毒地雷，也不會讓玩家失望；同時這項新的毒技並非只有星宿派的人可以使用，只要門派特色的毒技在31級以上，門下弟子就有機會可以使用。「蠱毒地雷」顧名思義，是指在戰鬥中玩家可以在格子裡放置有毒的地雷，敵人不易察覺，然後玩家便能引誘敵人踏到放置地雷的格子上，令他觸發進爆炸損血，是一招相當好運用戰術的毒技；同時也可能因為這式毒技的開放，而讓比武時的勝負有了意想不到的曲折喔！

不過，要施放蠱毒地雷並沒有這麼容易，因為平常要收集各種不同的材料，利用合成的方式來煉製；同時還要有蠱毒缽才能飼養，如此一來方能在戰鬥時使用。而煉製的條件除了星宿派弟子或玩家的門派特色毒技達31級以上，另外還須有基本毒功60級以上的資格才能煉製。在戰鬥中，施放蠱毒地雷的玩家，只能在週圍格子上放置，而且不論敵我，只要踏上放置蠱毒的格子就會受到傷害-不論攻防多少，一率扣3000點HP。此外蠱毒地雷還分麻痺、流血、混亂、中毒等不同的地雷，玩家會依踩到不同類型的地雷，而產生不同的異常。



製作地雷材料一覽表

圖	蠱毒地雷類型	材料1	材料2	材料3
	麻痺	硫磺	蛇蠍草	風笑花
	流血	硫磺	勾魂花	風笑花
	混亂	硫磺	無芳草	風笑花
	中毒	硫磺	蛇蠍草	勾魂花

三國演義 Online 官渡之戰

▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：中華網龍
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：P-166 MMX、64MB RAM、連線裝置



預定推出日
已推出

三國演義 Online 官渡之戰堂堂推出的全新功能－人才登用，讓玩家彈指之間就能和三國名臣猛將相見歡，不僅有武將能助你一臂之力，消滅所有強怪；更有文臣的縝密規劃，讓你的城池內政向上提昇；每位登用人才都有其各自的特技專長，讓你輕輕鬆鬆無後顧之憂；到了國戰的對決時刻，武將文臣更將精銳齊出，保證你在國戰戰場上成為叱吒風雲的戰場之虎！在 166 期時，我們已將人才登用大略的情況在雜誌裡介紹過了，這次的內容將會比上次更新、更詳細，可能有一些些的重複，還有一些些的小更改，上次沒看過的國民們，這次可要仔細瞧瞧喔！





人才登用超詳細資料大公開 三國霸業指日可待

登用 系統基本設定

人才登用條件

條件一 ▶理念相合

每個玩家最多可以登用三種理念的武將。

理念為義理者	義理、霸權、治國之武將。
理念為霸權者	霸權、義理、權謀之武將。
理念為權謀者	權謀、霸權、隱遁之武將。
理念為隱遁者	隱遁、權謀、治國之武將。
理念為治國者	治國、隱遁、義理之武將。

條件二 ▶個人屬性



等級之影響 無法登用比自己武功等級高 10 級之文官武將。

頭銜之影響 比完了等級之後，大致上 50 級以內的文臣武將都能被玩家順利登用，不過 50 級以上的人才呢，就要多一條附加條件了喔！那就是頭銜要夠，玩家之頭銜可是登用不到比自己高 5 等頭銜之人才喔！

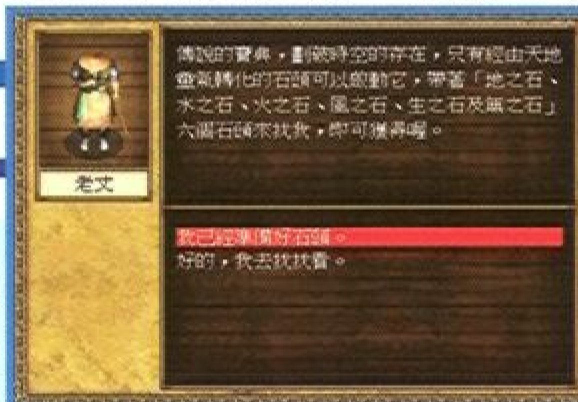
條件三 ▶將軍令的有無

熱衷三國任務的玩家想必一定對完成許多歷史任務之後，所得到的 XX 將軍令又愛又恨吧，愛的是這表示日後必有其後續任務，恨的是將軍令一枚就佔了一格錢莊空間，造成錢莊空間嚴重不足，想擺其他東西也難。現在人才登用系統的推出，幫各位玩家解決這個困難！

將軍令的重要性 與想要登用的三國名人理念不合？等級不夠頭銜不足登用不到更好的人才？不要緊，只要玩家手上擁有一枚該人才的將軍令，你也有登用到他的機會！將軍令能夠彌補玩家理念與屬性的缺憾，其重要性可見一斑。



將軍令的使用



假設玩家今天手上有關羽將軍令，而且又幸運地登用到關羽，在整個登用期間（後面會詳述）結束之後，關羽會離開你身邊，此時將軍令也會被消除，這表示關羽將軍令已被使用過一次，如果想再登用到他，你就必須想盡辦法再拿到關羽將軍令了喔！！

將軍令的存放

官渡之戰更新之後，玩家可以在中立城池之一的許昌城內，找一位老丈，拿地之石、水之石、火之石、風之石、生之石、無之石各一顆，兌換武將收集冊，就能將你辛辛苦苦得到的將軍令一股腦全部收集進去，武將收集冊重量為 1 ，將軍令置放之後不增加重量，即使放在錢莊也只佔一格的空間。因此玩家終於能夠將錢莊空間做一更妥善的運用了！武將收集冊同時也有隨時查閱的功能，讓玩家一一查看所收集到的將軍令及該人才的經歷事蹟。

人才登用 20 級之前武將一覽表

想知道以自己的等級而言，能夠登用到哪些武將呢？這裡公佈等級 20 級之前的三國人才，帶他們去做內政絕對綽綽有餘，但至於帶去打怪的話，多帶些他們吃的補品去吧！

NPC名稱	戰等	NPC名稱	戰等	NPC名稱	戰等
蔡邕	6	張紘	10	韓嵩	14
王允	7	于吉	10	劉琮	15
劉琦	8	潘濬	11	伊籍	16
陳珪	8	劉繇	11	秦宓	16
蔣幹	9	左慈	11	向朗	16
鍾繇	9	嚴畯	13	辛毗	17
顧雍	10	程秉	14	王粲	17

NPC名稱	戰等	NPC名稱	戰等	NPC名稱	戰等
尹默	17	許靖	18	司馬孚	20
步騭	17	張昭	18	郭嘉	20
張松	17	華佗	18	楊修	20
王累	17	陳矯	19	劉璋	20
蒯良	17	糜竺	19	楊彪	20
王朗	18	蒯越	19	禰衡	20
劉曄	18	司馬徽	19	樊建	20



協助戰鬥及內政

根據該武將（文官）的屬性能力值，玩家成功登用武將（文官）後，可開始利用該武將（文官）作相關內政之工作。也可攜帶武將（文官）一起進行戰鬥 30 日，為現實時間 5 天，當時間 30 天登用時間一到，武將即會在當天子時 0 刻離開。（現實時間 5 天）

操作指令 完全披露

玩家可以看到文官武將的個人資料檔案，包括各種屬性以及會使用的計謀和專長。最下方有戰鬥指令、使用物品、贈與寶物以及武將特技四個指令，茲說明如下：

戰鬥指令

主動攻擊 自動尋找所在地附近的 NPC 攻擊。

協助攻擊 協助玩家攻擊同一隻 NPC 。

絕招攻擊 使武將以其絕招攻擊 NPC 。

術法攻擊 使武將以其術法攻擊 NPC 。不過當武將之 MP 或 SP 值不足以施放術法或絕招時，則變成正常攻擊，直到足以能施放法術或絕招時，即直接施放攻擊。

停止攻擊 命令武將停止所有動作。

遠距跟隨 武將會遠距離模式跟隨玩家。

使用物品

讓武將使用裝備欄裡的物品，補充武將損失（HP 、MP 及 SP）。

武將用品購買 在每座城池的市集中找一位「藥膳師」NPC，就能向他購買武將們使用的 HP 、MP 、SP 等補品了。

武將用品使用 像是玩家自己吃補的方式一樣，直接點選該補品，就能幫武將補充能量了！

贈與寶物

送禮物給文官武將。

武將特技

操作武將特技，如果是不需操作的特技，則此鍵只會顯示武將的特技名稱。

武將特技 各顯神通

除了武等上的差別之外，每一位人才身上都會有一個絕活，那就是武將特技啦，目前開放的武將特技共有 70 項，有些人才的特技不用按鍵操作，如每刻恢復 HP 、發話不扣飲水度等；有些則是需要用到按鍵操作，如無限遁地、使用職業特技等。



編號	特技內容	使用按鍵	人才本身
1	玩家發話不扣飲水度		★
2	照明 ～ 光明之石效果		★
3	照明 ～ 燦爛之石效果		★
4	無限迷宮脫出	★	
5	無限回城	★	
6	照明 ～ 全日光效果(只有自己看得到)		★
7	增加每刻恢復 hp 的量 ～ 20%		★
8	增加每刻恢復 mp 的量 ～ 20%		★
9	增加每刻恢復 hp 的量 ～ 30%		★
10	增加每刻恢復 mp 的量 ～ 30%		★
11	無限遁地	★	
12	增加每刻恢復 sp 的量 ～ 20%		★
13	增加每刻恢復 hp 的量 ～ 40%		★

編號	特技內容	使用按鍵	人才本身
14	增加每刻恢復mp的量 ~ 40%		★
15	增加每刻恢復hp的量 ~ 50%		★
16	增加每刻恢復sp的量 ~ 30%		★
17	增加每刻恢復mp的量 ~ 50%		★
18	無限神行	★	
19	增加每刻恢復sp的量 ~ 40%		★
20	可引發玩家使出會心一擊		★
21	保護玩家不被pk(無限)		★
22	增加每刻恢復sp的量 ~ 50%		★
23	變身動物(n個)	★	
24	武將可以尋找寶物	★	
25	馬的親密度增加		★
26	使用情頻 3 次/天	★	
27	使用情頻 4 次/天	★	
28	使用情頻 5 次/天	★	
29	使用各職業特技 ~ 融合	★	
30	使用各職業特技 ~ 開鎖	★	
31	使用各職業特技 ~ 復活	★	
32	使用各職業特技 ~ 潛行	★	
33	使用各職業特技 ~ 竊聽	★	
34	使用各職業特技 ~ 透視	★	
35	地圖開啓 ~ 城池地圖	★	
36	暫時增加玩家敏捷+1		★
37	暫時增加玩家靈力+1		★
38	暫時增加玩家智力+1		★
39	暫時增加玩家武力+1		★
40	木匠暫時變成100級		★
41	暫時增加玩家敏捷+2		★
42	暫時增加玩家靈力+2		★
43	暫時增加玩家智力+2		★
44	暫時增加玩家武力+2		★
45	地圖開啓 ~ 迷宮地圖	★	
46	修膳暫時變成100級		★
47	冶鐵暫時變成100級		★
48	死亡扣1/2的經驗值		★
49	暫時增加玩家敏捷+3		★
50	暫時增加玩家靈力+3		★
51	暫時增加玩家智力+3		★
52	暫時增加玩家武力+3		★
53	廚師暫時變成100級		★
54	玩家死亡不掉寶物		★
55	地圖開啓 ~ 全地圖	★	
56	藥師暫時變成100級		★
57	人才自動工作並且資源存錢莊~農耕	★	
58	人才自動工作並且資源存錢莊~捕魚	★	
59	人才自動工作並且資源存錢莊~打獵	★	
60	人才自動工作並且資源存錢莊~挖礦	★	
61	人才自動工作並且資源存錢莊~伐木	★	
62	人才自動工作並且資源存錢莊~採藥	★	
63	幫玩家消pk值	★	
64	死亡扣1/4的經驗值		★
65	死亡不扣經驗值		★
66	自動幫補hp ~設定多少值以下補hp	★	
67	自動幫補mp ~設定多少值以下補mp	★	
68	送資源給玩家 ~		★
69	送經驗值給玩家 ~		★
70	送名聲給玩家 ~		★

國戰勁旅 威力無比

登用武將期間，若所屬組織有國戰場次的話，玩家就能帶著武將的兵力上戰場！

編組方式



由於官渡之戰開放之後，出兵編組改由每位玩家自行編組，所以在編組的時候，玩家能夠在編第四支部隊時，選擇要啓用人才或是自身的兵力上陣，這時登用人才的頭銜就非常重要了，頭銜等級越高，該人才所帶領的兵量也越高，當然出征勝利的機會也就越高啦！

操作模式

正式上戰場之後，人才的部隊會在第四部隊供玩家使用，兵力最高也是7000人。操作的方式與平日相同。

三國人才部隊屬性

武將 其所帶領的士兵攻防數據均會優於玩家現有國戰士兵。

文官 文官所帶的兵，攻擊力雖然不高，但卻擁有軍師專用的計策值，供玩家在戰況危急時一舉扭轉乾坤！

登用時間終了

若是國戰時間尚未終了，而人才登用時間已到，人才也不會丟下你在戰場上孤軍奮戰，一定會打完這場國戰才會離開，算是有情有義的好幫手喔！



人才頭銜兵量一覽

武將帶兵量

姓名	人才分類	理念	頭銜	國戰帶兵量
華雄	武將	義理	威南將軍	2000
馬玩	武將	隱遁	偏將軍	2000
李傕	武將	霸權	校尉	2000
紀靈	武將	義理	威東將軍	2000
雷薄	武將	隱遁	校尉	2000
張飛	武將	義理	揚武將軍	2350
張苞	武將	義理	揚威將軍	2500
馬休	武將	隱遁	振威將軍	3000
典韋	武將	義理	振威將軍	3000
周倉	武將	義理	振威將軍	3000
顏良	武將	義理	建武將軍	3125
魏延	武將	義理	建威將軍	3250
文醜	武將	義理	平北將軍	3375
文聘	武將	義理	平西將軍	3500
徐晃	武將	義理	平南將軍	3625
廖化	武將	霸權	平南將軍	3625
董卓	武將	霸權	平東將軍	3750
龐德	武將	義理	平東將軍	3750
張燕	武將	霸權	安西將軍	4000
曹洪	武將	霸權	安西將軍	4000
許褚	武將	義理	安西將軍	4000
關興	武將	義理	安西將軍	4000
甘寧	武將	義理	安西將軍	4000
周泰	武將	義理	安西將軍	4000
關平	武將	義理	安南將軍	4125
關索	武將	義理	安南將軍	4125
太史慈	武將	義理	安南將軍	4125
曹仁	武將	義理	安南將軍	4125
張任	武將	霸權	安東將軍	4250
張郃	武將	義理	右將軍	4375
朱桓	武將	霸權	右將軍	4375
公孫瓚	武將	霸權	右將軍	4375
樂進	武將	義理	左將軍	4500
郝昭	武將	權謀	左將軍	4500
于禁	武將	義理	左將軍	4500
徐盛	武將	權謀	後將軍	4700
丁原	武將	霸權	後將軍	4700
呂布	武將	義理	後將軍	4700
馬岱	武將	義理	後將軍	4700
夏侯惇	武將	義理	前將軍	4900
夏侯淵	武將	義理	前將軍	4900
審配	武將	治國	前將軍	4900
黃忠	武將	義理	鎮北將軍	5100
姜維	武將	權謀	鎮北將軍	5100
黃蓋	武將	義理	鎮北將軍	5100
馬騰	武將	霸權	鎮北將軍	5100
張遼	武將	義理	鎮西將軍	5300
曹彰	武將	霸權	鎮南將軍	5500
程普	武將	權謀	鎮南將軍	5500
諸葛誕	武將	霸權	鎮東將軍	5700
馬超	武將	霸權	鎮東將軍	5700
呂蒙	武將	權謀	征北將軍	5900
袁術	武將	霸權	征西將軍	6100
何進	武將	霸權	上軍大將軍	7000
曹操	武將	霸權	衛將軍	7000
孫堅	武將	霸權	南中大將軍	7000
孫策	武將	霸權	撫軍大將軍	7000
孫權	武將	霸權	中軍大將軍	7000
周瑜	武將	權謀	車騎將軍	7000
關羽	武將	義理	中軍大將軍	7000
趙雲	武將	義理	輔國大將軍	7000

文官帶兵量

姓名	人才分類	理念	頭銜	國戰帶兵量
李儒	文官	權謀	鎮軍將軍	2000
楊修	文官	權謀	振武將軍	2875
李肅	文官	治國	建武將軍	3125
李典	文官	權謀	平北將軍	3375
簡雍	文官	治國	平南將軍	3625
馬謖	文官	權謀	平南將軍	3625
陳宮	文官	權謀	平東將軍	3750
孔融	文官	霸權	安北將軍	3875
程昱	文官	權謀	安西將軍	4000
賈詡	文官	權謀	安東將軍	4250
劉琮	文官	治國	安東將軍	4250
陳群	文官	治國	右將軍	4375
司馬師	文官	權謀	左將軍	4500
司馬昭	文官	治國	後將軍	4700
張紘	文官	治國	前將軍	4900
王允	文官	治國	鎮北將軍	5100
顧雍	文官	治國	鎮北將軍	5100
張昭	文官	治國	鎮北將軍	5100
劉琦	文官	權謀	鎮北將軍	5100
鄧艾	文官	權謀	鎮西將軍	5300
郭嘉	文官	權謀	鎮南將軍	5500
司馬懿	文官	權謀	鎮南將軍	5500
荀攸	文官	治國	鎮東將軍	5700
盧植	文官	霸權	征西將軍	6100
劉禪	文官	霸權	征西將軍	6100
徐庶	文官	權謀	征西將軍	6100
龐統	文官	權謀	征西將軍	6100
張魯	文官	霸權	征南將軍	6300
劉焉	文官	霸權	征南將軍	6300
諸葛瑾	文官	治國	征東將軍	6500
張角	文官	霸權	驃騎將軍	7000
袁紹	文官	霸權	上軍大將軍	7000
曹丕	文官	霸權	中軍大將軍	7000
曹植	文官	權謀	上軍大將軍	7000
荀彧	文官	霸權	鎮軍大將軍	7000
陸遜	文官	權謀	輔國大將軍	7000
魯肅	文官	權謀	南中大將軍	7000
劉備	文官	霸權	大將軍	7000
諸葛亮	文官	權謀	撫軍大將軍	7000

※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。

征天風舞傳～三國誌異

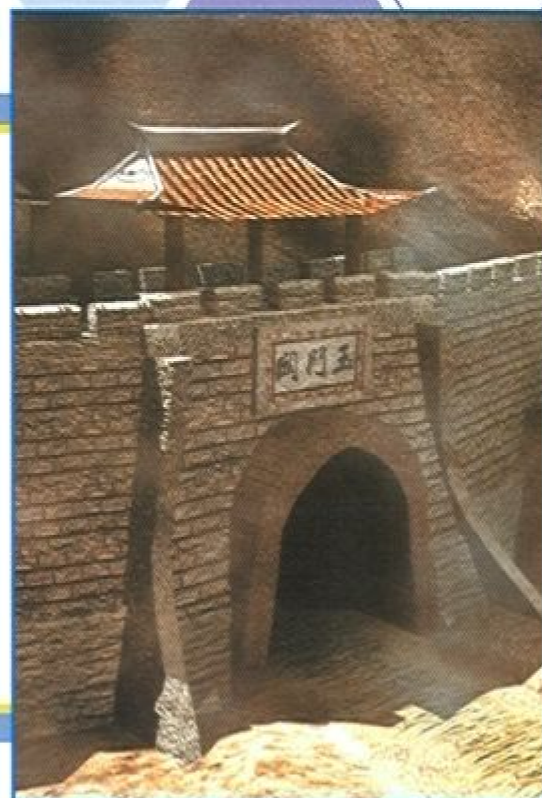
研究製造所：弘煜科技　販賣流通所：弘煜科技
遊戲類型：角色扮演　科技需求：P2-500、64MB



預定推出日
2003年
2月

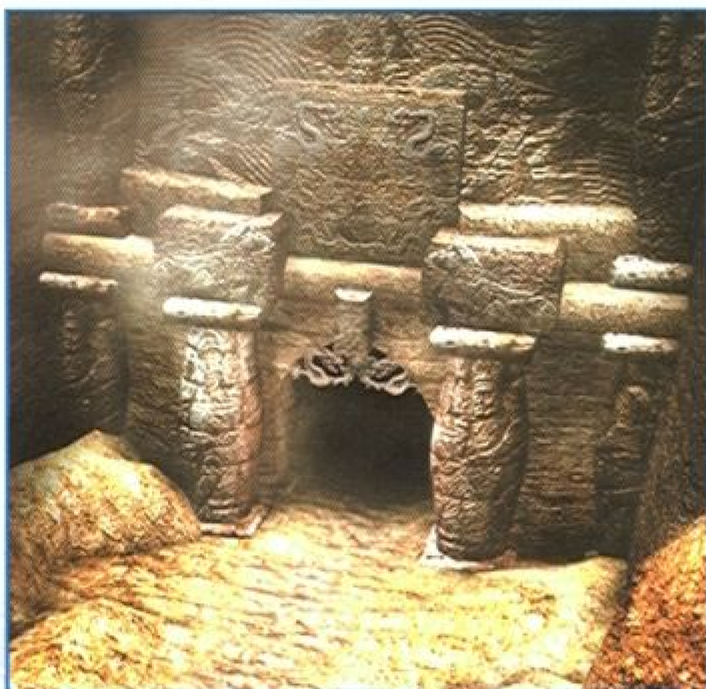
小藍：《征天風舞傳》在戰鬥介面做了大幅度的變更，一改以往遊戲的傳統式下拉型選單，變為動態的旋出式選單，讓玩家有耳目一新的感覺。此外在戰鬥時的人物狀態欄位也作了變更，整體的配置上給予玩家更多的可視空間，這樣就不會發生有些角色被視窗遮住或是被選單擋住的情形，一來讓戰場上的每個角色都能完整的表現出他的全貌，二來角色的動作表現也能有更多發揮的空間。

沙雷納：小藍！但我還是決定用下拉型選單把你遮起來！


▲以天險地形建成的玉門關完全再現！

故事背景介紹

三國時代是繼春秋戰國之後，另一個群雄並起的年代，在經過了秦與漢的數百年的統一之後，又再度陷入了分裂，《征天風舞傳》的時代背景就是在這個堪稱中國戰爭史上最輝煌的年代中展開的。


▲座落於西漠的古遺跡

東漢末年，朝廷腐敗，宦官亂政，貪官污吏橫行，加上天災連年，造成民不聊生，人民的生活可說是窮困到了極點，此時黃巾黨趁機而起，打著“蒼天已死，黃天當立”的口號，號召這些窮苦的農民起來反抗朝廷，造成了“黃巾之亂”，而存在人心之中的“天外之民”也伺機而起，自上古時代一直便追獵天外之民的御門一族也漸漸浮現在歷史的舞台上，剛覺醒的天外之民相當的脆弱，為求自保它們便附身在一些心懷怨氣的人或物身上。

而為了討伐黃巾賊，各地的有志之士紛紛揭竿而起，號召鄉民組織自己的私人軍隊，這也間接造成了日後群雄割據的局面，而後董卓率西涼軍殺入洛陽，將皇宮內所有宦官都殺盡，並廢靈帝，改立獻帝，挾天子以令諸侯，而這一連串的事件究竟是什麼人在背後操縱？亦或只是單純的為了匡復漢朝？為何大賢良師張角會有異於常人的特殊異能？他真的能呼風喚雨嗎？呂布的勇猛過人真的是與生俱來？或是因為他的心中潛藏著天外之民？到底御門一族跟天外之民之間有何深仇大恨，非要致對方於死地不可，答案都將在《征天風舞傳》當中為各位一一道來。

戰鬥系統詳細解說

此次《征天風舞傳》的戰鬥系統上也做了部份的變更，由於中國的武學講究的是“氣”的內功修練，因此製作小組特別將這個要素導入到遊戲中，讓玩家更能深刻的感受到中國武學的奧妙，舉例來說好了，假設主角雪傲天現在的“氣”有50那他在戰鬥中的選項就會多出一個“絕招”的指令，這個指令只有在“氣”達到可以使用“絕招”的時候才會出現在戰鬥選項中，平常是看不到的。在雪傲天的“絕招”選項中有“飛星追月”與“地火燎原”兩招，所必需消費的“氣”分別為30及50，假設使用了“地火燎原”那雪傲天的“氣”就會降為0，如果使用另一招“飛星追月”的話，所需要消費的氣只有30，那用了此招之後，雪傲天的“氣”便會剩下20，只要再聚集10的氣，玩家就能再一次的使用“飛星追月”了！這個觀念就是要使用愈強力的絕招就必需花愈長的時間來聚氣，而“氣”的聚集方式有下列幾種，一是在戰鬥中受到的損傷，依一定的比例增加氣力，二是在戰鬥中使用可以增加氣力的道具，三是裝備可每回合增加氣力的武器及防具。


▲以二十八星宿為基底所建之巨大星宿盤

由以上的介紹可以明確的了解到這次的戰鬥重點就是在於如何快速的聚集自身的氣力，然後使用必殺的絕招來給予敵人強力的傷害，這對玩家的戰術使用上來說就會有更大的彈性與變化，而這也正是製作小組所要帶給玩家的樂趣。


▶ 街亭關，三國時代發生許多著名戰役之地



加快你的攻擊速度

說到了戰鬥當然不能不介紹一下戰鬥的新要素，這次的戰鬥中導入了以“金、木、水、火、土”五行為主的五大屬性，也就是“五行相剋”“金剋木”“木剋土”“土剋水”“水剋火”“火剋木”等，利用五行的相剋屬性，在戰鬥時可以給予敵人更大的傷害，相對的，敵人也會針對我方的弱點屬性來加以攻擊，如果不管這些屬性，只是一昧的盲目攻擊，到頭來可能會被敵人打得滿頭包喔！所以一定要看清楚敵人的屬性，然後找出對應的相剋屬性加以攻擊，這樣不管是打寶還是練功都可以事半功倍呦！請一定要把“五行相剋”記起來，這樣對於戰鬥有莫大的幫助。


▲每個角色都有其抗性與屬性，在戰鬥中這可是致勝的關鍵。

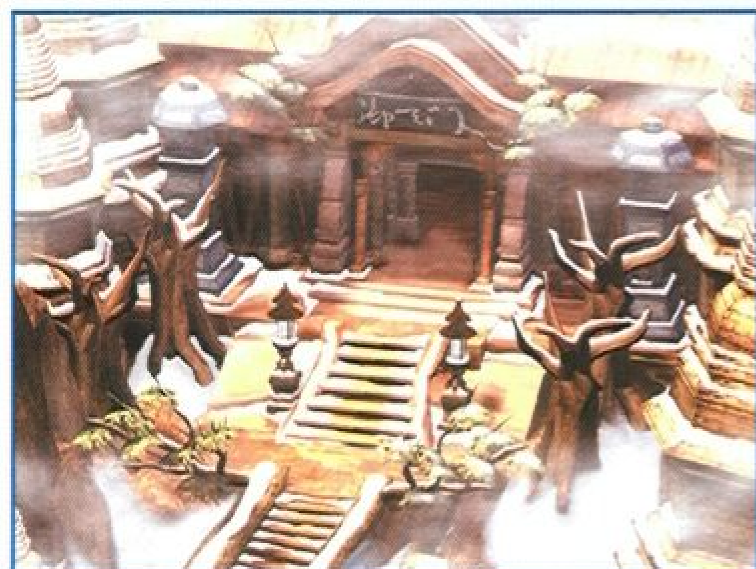
另外這次《征天風舞傳》的戰鬥是採用即時制，也就是在你思考著下一步要如何攻擊的同時，敵人可不會停下來等你，可能在你還沒想好戰術時就一刀揮了過來，因此在戰鬥可別想太久喔，不然你可能還來不及出手就被敵人給打倒了，即時制還有一個好處，就是你可以故意讓我方角色都呈可行動的狀態，然後再一口氣輸入完所有的命令，這樣一來你就能一次讓我方角色同時攻擊同一人，感覺上就像是格鬥遊戲的連續技一樣，一口氣豪邁的將敵人打倒，是不是很棒呢！


▲座落於雲端的建築

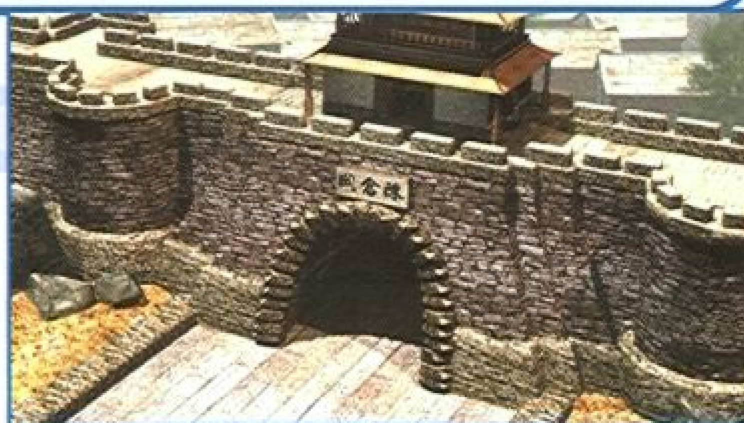


增加能力的宿石與鑲嵌

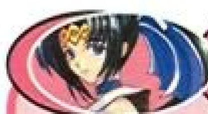
遊戲中的“宿石”，其由來是用天上的二十八星宿來命名的，其本意就是將星宿之力封在這些宿石中，藉由這些宿石來強化武器或是防具的能力，除此之外，也能用來合成飾品（這部份將在下一段作說明），那麼要如何得到這些看似稀有的宿石呢？答案是努力的找，用力的找，這些神奇的宿石，有可能出現在任何地方，可能是在寶箱之中，也可能藏在石頭下，當然某些怪物也會有機會掉落這些神奇的宿石，因此玩家可要張大你們的眼睛喔！一點小小的蛛絲馬跡都不要放過，因為慢慢的抽絲剝繭之後，你就有可能找到稀有的宿石了，而在某些支線的劇情中，如果幫助了某個NPC角色，其報酬也有可能是宿石喔！因此努力的找吧！


▲御天門的一偶，座落於奎土峰之上的它長年積著瑞雪…

那麼宿石要如何強化武器或是防具的特殊能力呢？舉個例子來說好了：“鬼宿石”如果裝在武器上，那它的特殊效果就是，攻擊時將所給予的敵人損傷值的10%轉變成自己的HP，也就是吸血劍，這樣一來在攻擊敵人的同時也能幫自己補血，也不用浪費藥草或是法術來恢復自己的HP，真可說是一舉數得啊！如果裝備在防具上，那它的功能就是，被敵人攻擊時將10%的傷害反彈回敵人身上，這樣一來等於敵人是自己在攻擊自己，是不是很棒呢！每個宿石裝備在武器或是防具上都有不同的功能，要如何搭配出自己想要的特殊武器及防具，就請玩家們自行發揮了！


▲鄰近於街亭關的陳倉關，你將在這兒遭遇到甚麼挑戰呢？

另外因為宿石是天上的二十八星宿的星力蘊藏其中，所以一般的方法是無法將宿石直接裝設在武器或是防具上的，必須先找到一個特定的NPC，只有他才能幫玩家把想裝設在武器或是防具的宿石給鑲嵌上去，但是，一旦鑲嵌在武器或是防具上的宿石可是不能再拿下來的喔！這點請玩家要特別注意！



飾品的合成技術

由於在我方的隊伍中有一名名喚“七巧寒璃”的女性角色，所謂的“七巧”是一種稱號，用來稱呼使用“機巧”或製造“機巧”的人，“機巧”在當時是需要相當高的工藝技術才能製作出來的一種機關，類似現在的電子狗之類的東西。因此在當時他們的地位非常崇高，也因為學習不易，所以人數並不是很多，但他們卻有左右亂世的能力，因為機巧被應用在戰爭上的話，諸如投石車、連弩之類的戰爭武器，對戰爭有著莫大的影響力。

因為隊伍中有這樣的角色存在著，所以遊戲中一些較為特殊或是稀有的飾品，必須利用七巧寒璃的巧手將它製作出來，因為在遊戲中這些飾品是買不到的，所以必須要靠七巧寒璃來製作，而這些飾品都有其獨特的製作方法，要先得到製作的方法然後搜集特定的道具才能製作，這些特殊飾品的合成方法，有些是從寶箱中獲得，有的則是要幫助NPC角色解決他的煩惱，還有就是要解支線的任務劇情，而得到製作的方法之後，就開始搜集所需要的合成物品，有些可以在商店中買到，有些是要打怪物才會掉，知道了該飾品製作的方法跟搜集完要合成的道具之後就可以合成出該飾品了，這些稀有的飾品其功用可說是與宿石是相輔相成的，有些的功用是提升經驗值兩倍，有些是戰鬥中每回合恢復少量的HP，各式各樣的飾品都有它特有的功能，要如何搭配出最適合的裝備，就要玩家們仔細的思考了。

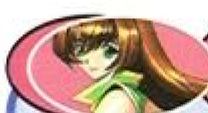
飾品的組合方式也是可以由玩家自行嘗試的，但是，萬一合成的方法不對，可是會什麼東西都拿不到喔！相對的，玩家也有可能找出其他的合成方法的，至於要不要冒這個險，就看玩家如何衡量了。



▲這裡似乎不像是我們熟悉的世界！



▲底下的太極符號建築是否代表著甚麼涵意呢？



調製出適合的良藥

玩家不知道有沒有注意到女主角—秋暮雨是一位出身醫藥世家的大夫，因此她在遊戲中就擁有一項獨一無二的特技『調藥』，這一項特技的功用就在於可以把一些不起眼的藥材或道具進行調合，以製造另一項新的道具。也就由於這個因素，所以在遊戲的許多奇珍異寶的取得方法可不再只是開寶箱或是打倒怪物後才能拿到，在遊戲中玩家可以透過『調藥』這項指令來自行調配，舉例來說玩家可以用替人療傷用的金創藥，加上會使人中毒的五毒斷腸散進行調合，此時玩家就可藉由調藥這項特技取得具有解毒功能的『化毒丹』。

當然『調藥』除了可以製造基本的道具之外甚至是連可以一舉扭轉戰局的聖藥也都有可能被合出來，不過在使用上還需要注意調藥的配方，因為在遊戲中『調藥』這項特技並不是隨便放入任何種藥材或道具都會調出可以用的道具，玩家需要依一定的的配方步驟才能調合成功，要是不依配方而胡亂調合的話可是要小心調合失敗，到時候可是會連任何渣都沒剩的。



▲ 雜貨屋的購物系統相當方便。



支線任務增加趣味

在《征天風舞傳》中，玩家除了可以體驗原本動人的故事劇情之外，在故事進行之間還穿插了許多豐富有趣的小故事和支線任務。玩家可能會分不清什麼是故事的主軸而什麼是支線任務，其實簡單的講不會影響到遊戲劇情進行的故事或是任務，就算是支線任務符。也就是說就算玩家不去解決這些事件、任務，遊戲的故事劇情還是可以照常進行下去。不過通常只要完成這些支線任務大多都會給玩家一些特殊的獎勵。舉例來說，在敦煌城中有一位小孩因為自己的布娃娃不小心被弄壞了而傷心不已，這時只要玩家幫她修好這個布娃娃，這個任務就算完成了，不過要是玩家不管這個事件也沒有關係，只不過拿不到這個任務的獎勵。



▲解謎要素當然融入了遊戲之中，不過絕不會過份的刁難玩家。



主角人物介紹

雪傲天



以刀劍之技名聞天下的御技門門主－雪雲豁之子，同時也是御技門下一任掌門當家，對於刀劍的造詣可說已達登峰造極之化境，年僅雙十，卻早已是手持似刀非刀、似劍非劍的利器－“刁血刃”斬遍天外之民的御門名人。總以冷酷雙眼洞悉一切的青年，可說是御門未來最重要支柱也不為過。董卓火燒洛陽的重大歷史事件裡，為解救被巨燄所吞噬的洛陽，雪傲天與其父雪雲豁聯手對付隱於地脈之中，以操水之術導至洛陽無水可救的“九頭巨蛇－相柳氏”，而誰知詭譎多變的運命，竟讓這單純的天外之民因御門之爭演變成那不可收拾的戰端…

箭華翎



江蘇御射門中，為培育神弓無盡而生的少女。對弓羿而言，這從小便陪伴在他身邊，如親姊姊般的女子，是在其父亡逝後，最無可取代、亦是最想守護之人。當然聰慧過人的華翎亦也瞭解弓羿的心，在這年輕御主總是因年少氣盛而將樹立敵人之際，她也會以她獨有的柔性處事之道讓所有不必要的紛爭都能和緩解決。如說弓羿所領導的御射門尚有與北方御技門較長短的實力，那這身著綠衫的女子，也實是功不可沒。在尋求神弓無盡的過程中，與雪傲天等人相遇於臥風居中。當然，任誰都沒想到的，隨著亦有所求而來到此地的西涼軍出現，這女子將可能改變那宏遠的歷史之流…

七巧寒璃



以御命之絲自由操作七種「機巧」，無語斬殺一切所見天外之民的御天門人。有著與童稚外表完全不符的成熟思慮，甚至在與天外之民的諸多惡戰中，她所表現的冷靜從容亦讓人覺得不可置信。無語的她與雪傲天等人相遇於西漠的凌澤之村：這個同為狩獵天外之民而來到此地的冷漠少女，會與雪傲天等人發生甚麼樣的糾葛？而由她所操作，能自由喚出五行之力的神秘「機巧」，又將引來甚麼樣的危機？？

秋暮雨



出生於以炙炎之術聞名天下的醫藥世家－幽蘭堂，雖年僅16，但卻早已完全承繼了其父所有醫法的醫術天才。個性明朗活潑，總是以她天真的笑容引導著在她身邊的人，因為單純的她堅信只要能多影響一個人喜歡光明，這亂世便會慢慢的改變。與雪傲天相遇於大漠之中的宓羅村，這似水火的兩人就在之後回返中原的旅行中，慢慢的開始影響彼此，直至那無法預期的一天來到為止…

弓　羿



御射門現任御御主，才年僅16歲便成為一門之主的他在冷漠的外表下還蘊藏著無比的威嚴。為修復以毀的御門神器－“神弓－無盡”而遠從江蘇北上至岷山之巔，求取鑄劍名人－鑄石子的幫忙，和雪傲天同為各大御門中最受人期待的後起之秀，不過已背負著御射之門威名的他，比起雪傲天卻又多了份無法捨棄責任，所以當這兩人初見於岷山之時，這白髮的少年便舉起了無弦之前，指向他所認為的今生宿敵之上…

劍精瑟音



擁有一身高超劍術，其精湛無瑕的劍法甚至連御技門主雪雲豁也要忌憚三分的神秘女子，沒人知道她是從何而來，更沒人知道這以劍精為號的她，為何總是不畏一切的守在暮雨之前…。僅知這甚少言語的女子，似乎是暮雨在幽蘭堂便已認識的好姊姊。與雪傲天一行人相遇於敦煌的蕭瑟琴爭奪事件之中，與暮雨幾乎心靈相通的她將可能成為衆人中原之行最得力的助手嗎？

貂　嬋



有人說她是朝中命官司徒王允的私生女，有人說她是葬送美麗年華予深遠謀略的可憐女子，更有人說她改變了原來已是定數的未來。不論說法為何，這個出現於東漢末年，週旋在飛將呂布與太師董卓間的傾國美人，的的確確以她的方法改變了整個動盪的世代，到底這樣一個擁有絕世之姿又極富聰智的女子，她將怎麼活躍於歷史之表、御門與天外三者之間？貂嬋，這似虛似真的奇女子，可是征天中極為重要的關鍵呢。

蕩神誌





研發製造所：戲魔師　販賣流通所：英特衛
遊戲類型：3D角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 2003年6月

繼上一期介紹了《蕩神誌》這個令人眼睛為之一亮的國產3D遊戲後，陸陸續續的有許多的國民紛紛表示希望能看到更詳盡的內容。為了滿足大家的期待，小尼本次就最新拿到的資料，火速的繼續曝光《蕩神誌》中令人目眩神迷的法術系統，以及場景設計喔！想暢遊在如真似幻的3D世界中嗎？請繼續看下去！



法術設計部分搶先曝光

在上次的報導中，相信國民們對於《蕩神誌》的3D引擎『ZENITH』所產生出的成像能力都有很深刻的印象吧！在『ZENITH』引擎的強大威力支援下，遊戲中不論是法術特效或法寶施展，都將讓玩家見識到一場最華麗的視覺饗宴！『ZENITH』引擎中更專門設計了「分子編輯器」來編輯特效，可呈現出數千種3D的光影效果，讓遊戲中上百種驚天動地魔法得以磅礡重現！再搭配上引擎獨特的運鏡效果，令玩家達到身歷其境的感官刺激！我們就先來看看目前遊戲中已經完成的法術及法寶的部分畫面囉！



利用這個「分子編輯器」，再炫目的效果都做得出！

法術

貫體金槍

最初級的金系攻擊法術，施法者將一柄法術能量化成的發光短槍，快速的投擲到目標身上並貫穿它。對於金系法術相性較弱的敵人有著相當大的效果。





劈面雷

聚集大氣中的雷氣，轉化作為攻擊敵人的能量，再將一道赤色雷電劈出。這道雷電將持續燒灼目標一段時間，會造成相當大的傷害。





熱燥瘟

在使用這個法術之後，施法者會射出一發威力強大的火球，並且在擊中目標後擴散成大型的火場。在火場範圍中的敵人將會同時受到燥熱烈火的持續攻擊。



地妖爪

專門拿來對付行動迅速的敵人，從地面升起的地爪會將目標緊緊的抓住，除了給予傷害外，並讓目標在一段時間內喪失移動的能力。



地脈碑

輔助行動的法術之一：施法後出現的地脈碑會在大地之氣的流動做上標記，施法者在必要時可以直接從地圖上的任一點回到地脈碑旁，不受到時間與地形的限制。





魔王及一般NPC的人物設定

在上一次的報導中，我們已就主角人物的部分做過完整的介紹，相信大家對遊戲中精細的美術設計都感到非常佩服吧！本次我們就在偷偷曝光一些目前已設定好的魔王及NPC的人物設定平面圖吧！希望大家看了之後，能更了解整個遊戲中針對美術部分，結合中西的獨特畫風。



法寶

通天神火柱

雲中子生前為伐紂大計所煉製的法寶。在施放通天神火柱的一瞬間，攻擊範圍內的敵人將會被火柱纏身而動彈不得，並且直接受到火柱騰空時的強大殺傷力而受創。





九龍神火罩

哪吒的師父太乙真人送給哪吒強力法寶之一。當敵人被法寶罩住之後，會有數條火龍直接對其進行無法迴避的強力火炎攻擊。



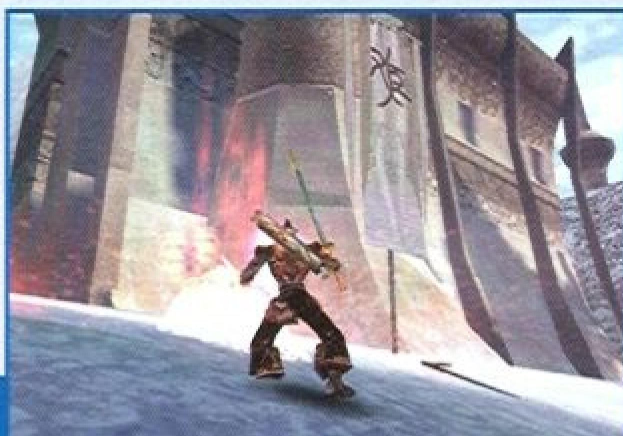
泰山壓頂

最高級的地系法術之一，在聽到施法者的召喚後，五獄之首的泰山府君會應施法者所求，將龐大的地之力直接壓制在敵人身上，造成極驚人的傷害。



怨魂井

當生物不甘於墜入死亡的深淵時會發出可怕的負面能量，這個能量對於一般生物有著驚人的殺傷力。在怨魂攻擊範圍內的生物將無法抵擋這個法術所帶來的傷害。



涕淚瘟

這個法術本身也許不會造成什麼相當大的傷害。但是擴散出來的綠色霧氣，卻會讓位於其中的敵人身體感到非常的不適。較衰弱敵人的戰鬥能力將會大幅的被降低，而就算再強壯的大漢也會受影響而變得像嬰兒一般弱小。





彷如回到中國古戰場的場景設計

看完了令人炫目的法術設計之後，我們再回到遊戲中的場景看看吧！在《蕩神誌》的場景設定中，特地脫離傳統中國雕樑畫棟的刻板造型，改採粗曠雄偉的古文明建築，搭配多方考據的中國神秘圖騰，營造磅礡的氣勢，帶領玩家彷彿回到中國古戰場，原始而帶有神秘色彩。場景製作方面，一般遊戲作不到的龐大場景，在《蕩神誌》中將能完全重現：無論是肅殺浩蕩的古戰場、氣勢磅礡的巨大城堡、或是如「魔戒」矮人洞窟城堡般龐大的地下墓穴，各種驚人的場面都在此營造的精緻而完美！而配合無瑕的場景，在天空同樣有各種氣候的變化，刮風、下雪、飄雨、閃電、雲霧、陽光等萬千氣象，這些效果都使用最新的動態貼圖完成，所以各位將會看到搖曳的樹葉、河流中水波瀲洵，《蕩神誌》遊戲畫面將視覺感官提升到比真實還要逼真的境界，要讓玩家身歷其境。



壯闊的城門，搭配獨樹一幟的圖騰雕像，更有別於傳統雕樑畫棟的傳統建築。



室內的材質細緻考究，光影效果更讓玩家能融入劇情中。



關卡的特色說明

1. 以遊戲的方式直接帶領玩家進入人仙妖並存的世界，趨近導演的手法一步步讓玩家融入劇情之中。
2. 每關均依劇情所需之特性，精心規劃設計巨型場景，讓玩家能有身歷其境的感受，並體驗前所未有的新鮮感。
3. 開放式的關卡劇情不但影響加入夥伴的順序，也決定闖關之困難度，讓遊戲性更為突顯，自由度滿載！
4. 富情境的氣候變化，使場景更能營造出各種不同的特殊氣氛。例如：大雪紛飛、雷雨交加的場景。
5. 各關依故事情節之變化而有完全不同的過關條件，再加上充滿創意的陣法的設計，遊戲過程不會流於枯燥乏味。
6. 引擎技術營造無遠弗屆的視野空間，不需經常LOADING，可享受遊戲的順暢感與一望無際的寬廣感受。
7. 動態光源與場景特效大幅加強場景豐富度，樹葉搖曳、水波瀲洵、瀑布飛濺，讓玩家流連忘返。





壯闊無邊的各關卡設計

終南山

主角從小生長的地方，在深山叢林裡的世外桃源、人間樂土。





神木村

終南山腳下的純樸聚落，村民多以伐木、採集維生，特殊的大型樹屋景觀，展現出邊疆民族的特殊風格。

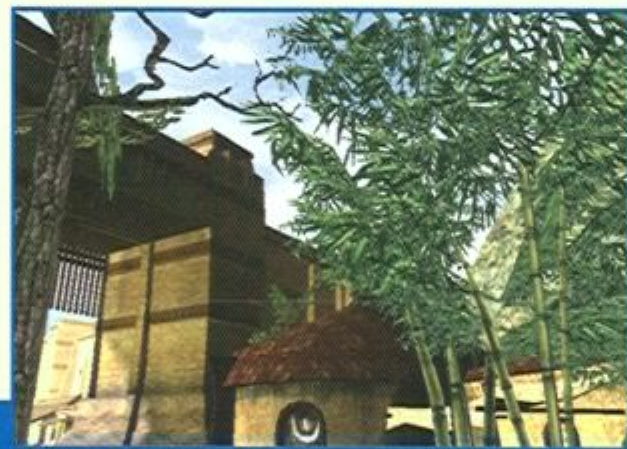




臨潼關

傳說曾經是軒轅族起源之地，充滿歷史的軌跡與神秘感，有著壯觀的古文明遺址。





崑崙山

為女媧煉石補天所剩餘而成，是主角拜師學藝之處，島上珍奇異獸、奇花異草，令人目不暇已，宛若天上仙境。



西岐城

冰天雪地的西岐城，特異造型的建築與軍營，在雪白大地上更顯其與衆不同。



穿雲關

由於遭受瘟疫侵襲，使得全城陷入一片死寂，殘破不堪、屍橫遍野，伴隨而來的是一連串的陰謀與陷阱。



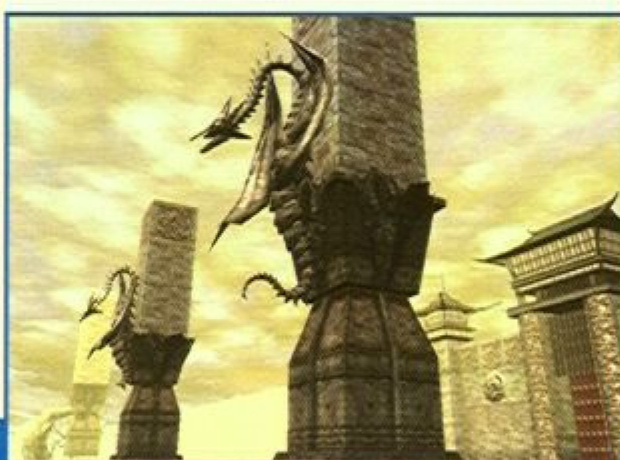
潼　關

為一古代競技場，充滿血腥暴力之城：主事者性喜格鬥，經常將戰俘、奴隸驅至場中與巨型妖獸展開殊死鬥。



朝歌城

為殷商首都所在地，紂王好大喜功、奢華無度，因此建築也特別華麗壯觀。



孟　津

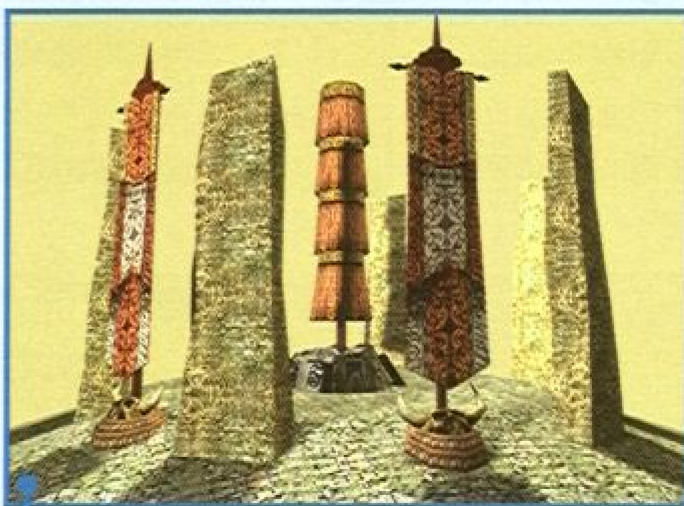
武王大會諸侯之處，是歷史悠久的古戰場，適合大規模作戰。



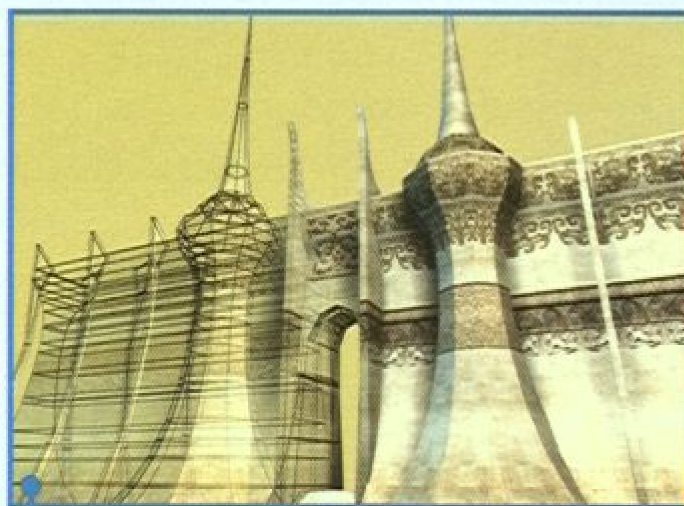


精雕細琢的建築物

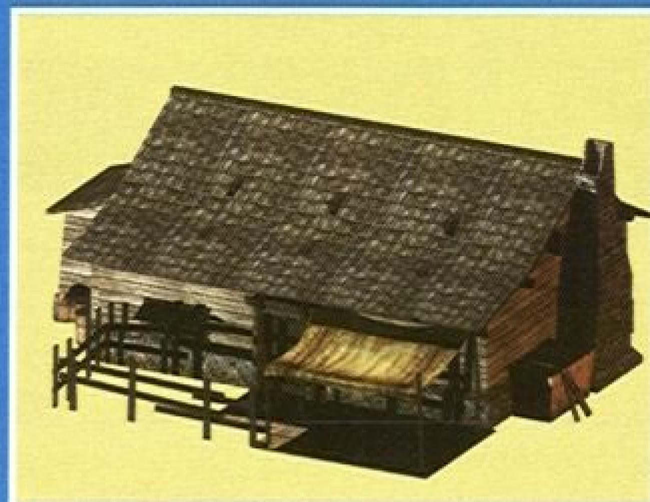
當然除了在場景上的著墨之外，如果玩家細心一點看，將會發現每一個關卡場景中的建築物，皆是獨立且風格各異的精細設計。看每個建築物的圖騰，幾乎個個都不一樣，而建築的3D構成以及外觀設計，更令人看的心曠神怡。《蕩神誌》中標榜的是每一個建築物都是可自由出入的空間，當玩家進出之際，可別忘了細細品嚐每一個建築物的特色喔！

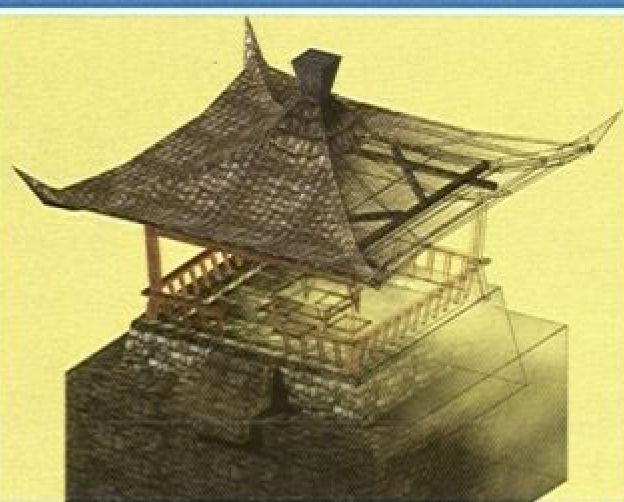


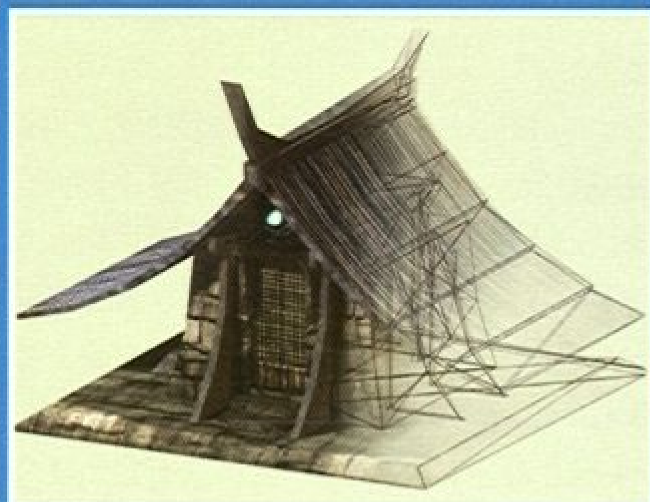
精雕細琢的圖騰，煞是好看。



建築物的設計非常注重平衡。







設計各不相同的各式房屋。

青蛇之法海恩仇錄

研究製造所：酷奇思數位園 販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：RPG+養成 科技需求：PETIUM II、32MB



端午節的招牌戲碼─『白蛇傳』，可說是家喻戶曉的民間故事，白素貞與許仙的人妖戀情故事可說是無人不知無人不曉，《青蛇》這部電腦遊戲大膽的在『白蛇傳』的架構上選擇了青蛇─『小青』，來作為這部遊戲的角色扮演第一人稱，整個遊戲劇情架構因而有了毫無拘束的創意格局，遊戲中塑造了一個全新的角色人格，玩家因此有了更大的養成空間。

預定推出日 2003年3月

《青蛇》的劇情簡介

小青原本是錢塘江口一隻無拘無束自在逍遙的青蛇精，雖說不求長進，卻也因幾分小慧根而擺脫生死輪迴的修行了七百餘年。這一天驕蠻的小青又惹毛了一群地頭蛇，嘴硬任性的小青決不低頭的一陣叫囂放話之餘，眼看著即將引發一場敵多我寡的激鬥，這時鼎鼎大名的貴人─白素貞即時出現，使出一招靈蛇吐珠將這幫地痞打得七橫八豎，看得小青驚為仙人，死打濫打也要跟著白素貞修行，經白素貞收伏調教後，小青自己也能幻化少女人形，從此日子過的一天比一天精采有趣。

小青初化人形之時不解人情世故、毫無倫常道德觀念，一雙古靈精怪的大眼睛總是好奇雀躍，雖說法術略嫌生澀有待加強修行，卻時常忘記白素貞的教誨濫施法術、直爽妄為，行俠仗義、遊戲人間。情竇初開的她將愛情的幻想建構在許仙與白素貞的婚姻中，天真的想與最親密的他們共享愛情，竟然與許仙、白素貞發生三角戀，進而醋海生波離家出走。穿江越嶺追求人間真愛，這一走可真讓小妮子遇上了命中注定的真命天子─顧錦雲，一個含金湯匙的達官貴冑，文采縱橫、俊美軒昂，雖說是人非妖，卻也是天界供香童子投胎轉世呢！原本純情浪漫的戀情，這場人妖之戀由於小青平日不學無術道行不深，竟然差點鬧出人命，鬧得生死開交好不淒美。但也因此讓小青第一次體悟到人性才有的愛與犧牲。

遊戲中有很多地方可以前往探險







修道之路才真正展開

在這修道之路，小青可不管你是門禁深嚴的佛門內鬥、塗炭生靈大鬧鳳凰山的狐狸精、人面獸心假道學的大淫魔、自以為是的道士、還是國仇家恨的金絲貓，總之只要路見不平小青必定俠義相助。最讓玩家跌破眼鏡的是，遊戲開始沒多久，採藥、逛街三不五時就會遇到一個有著陽光般的金黃棕膚色、精瘦結實、肌肉發達，常背負著竹簍上山採藥的金山寺小藥童─小豆子。深感小青與自己身世同樣無依之藥童，且一弱質少女隻身於荒野採藥，故心生憐愛時時暗中保護，我們這蛇妖小青嫌他絆手絆腳的害本姑娘耍不了真本領，可完全不領這份情吶！天曉得這對歡喜冤家整日與他拌嘴的哥們銷聲匿跡一段時間之後，竟然成了莊嚴峻然的大法師─法海，氣宇非凡不怒而威十足大丈夫像，正當小青為他超酷的面容惹得小鹿亂撞好不傾心的時候，白素貞與法海的千年宿世恩仇儼然一波波的展開，在這一觸即發的緊張時刻，小青是該為情？為義？還是該為萬萬生靈？是得道昇仙，還是墮入紅塵、亦或打回原形重新自小蛇修練。另外，最終情竇初開的小青該情歸何處？是嫁給翩翩公子成為節度使夫人，還是揀二手貨的許仙成為二奶，亦或與兩小無猜的小豆子，也就是出家後的法海在一起……就端看玩家你如何培養與選擇了！



身為蛇妖的小青可要小心，小心被打回原形



如果修為足夠，小青也能成仙

全新的「白蛇傳」等玩家細細品味



整個故事除了那傳說中白蛇傳裡癡情白蛇妖白素貞，如何善巧法術從媚惑進而協助宿世情人許仙成家立業，而兩袖清風的白面書生許仙，縱使對白素貞無可救藥的依賴與依戀，卻依然不改優柔寡斷的本性的典型人際關係外，幾乎有七成的原創劇情讓玩家有前所未有的全新體驗。就連高潮結局水漫金山鬥法海也會有十三種令人出人意表的結局：在這裡大爆內幕的告訴你，其中包括與許仙、顧錦雲、法海……個別都有因感情任務所達成的結局呦！另外玩家也可以改寫歷史把法海打出原形——蟾蜍精，打破白素貞被封於雷封塔的宿命。精采多線的劇情，更多驚爆的結局，相信會吸引玩家一玩再玩！



當小青沒有感情歸屬之時，可是會出家為尼的

《青蛇》中的六大課程參數

《青蛇之法海恩仇錄》有別於一般砍砍殺殺的RPG，玩家每天除了RPG系統的戰鬥任務外，還要在一定的時間內觸發劇情任務，除此之外還有六大養成課術需要培養，上天真是公平，連在《青蛇》中小青一天也只有24小時，害得咱們小青姑娘每天忙裡忙外、東奔西跑，忙著上課練功、忙著斬妖除魔、忙著談情說愛、忙著懸壺濟世、忙著行俠仗義、忙著作搶錢一族…………我看遊戲忙人榜裡的首席寶座非小青莫屬啦！這會兒我們來瞧瞧小青姑娘都在忙些啥麼！遊戲中醫術、卦術、金術、媚術、仙術、武術，就是小青必須修練的六大課程，這六大參數的培養除了影響劇情觸發與小青的結局命白蛇的命運外，還包含了許多有趣而值得玩味的小遊戲呦，以下就大爆六大課術的養成秘辛與內幕。

《青蛇》的修煉生涯中有六大課程參數需要試煉養成，分別是：

- 醫術：正氣參數修練每達100時→醫術就會提昇一級。
- 卦術：靈氣參數修練每達100時→卦術就會提昇一級。
- 金術：財氣參數修練每達100時→金術就會提昇一級。
- 媚術：人氣參數修練每達100時→媚術就會提昇一級。
- 仙術：法力參數修練每達100時→仙術就會提昇一級。
- 武術：武功參數修練每達100時→武術就會提昇一級。

醫術

醫術的養成必須要靠煉丹的成功經驗值、祭拜神明、佈施路邊的乞丐…….等，來提昇正氣參數，進而轉換成醫術的等級提昇。

① 煉丹系統：

小青平日多多採集藥引，將藥引拿到許仙經營藥舖一保和堂裡的煉丹房，加以組合搭配放進煉丹爐裡，經過三天三夜的煉製就可以得到瓶瓶罐罐的丹藥啦！每當小青煉成一種丹藥就會提昇正氣值。若要引組合搭配不當，三天後玩家可是會血本無歸的藥引盡毀，連正氣值也得不到提昇呦！當然啦！藥煉成了就是要拿來吃補身體的嘛，超猛的是《青蛇》裡面數十種丹藥可不只是補體力、補血而已，大部分還可以用來補媚術、仙術、武術、卦術……等各項養成參數值，可說是一本萬利，除了健體強身還可以補氣質勒！



找許仙煉丹可以提昇小青的正氣參數

② 祭拜系統：

小青去福濟觀廟裡拜拜可選擇各式各樣的香燭、供品，選購一些來祭拜神明吧，用不同的供品祭拜會得不同的正氣成長呦，當然虔誠的心意雙手合掌也是會小有收獲啦。記得常常去福濟觀逛逛，運氣好時讓你遇到各路神明誕辰祭典更會有意想不到的加值吶！這項臨時抱佛腳的絕妙好招，玩家可要好好應用。



當玩家選好要祭拜的貢品後，就會出現這可愛的祭拜畫面^^

武術

武術的養成可是與一般的RPG系統大有差別呦！

① 武功招式習得：

首先玩家要趕緊觸發俠客－仇斷雲落難事件，把來路不明、傷重到快掛了的俠客救活之後，俠客為了報恩就會教你武功啦。學習各種武功招式可要常常去找俠客練功習武，每上一定的課數就能習到一招新的武功招式，這可是一招比一招強勁威猛，有的絕世武功還要靠機緣巧合事件的觸發才能習得。玩家千萬要注意啦！俠客可不是一日為師終生為師，我說過啦！這傢伙來路不明，是個來無影去無蹤的武林高人，隨時有可能會消失，所以玩家切記要把握時機，趕快多學幾招才不會遺憾終身啊！



玩家可以找仇斷雲學習武功招式



練習武術時的可愛小動畫

② 武功層級昇級：

招式全靠上課與事件觸發得來，那麼學來的招式就要靠戰鬥經驗值來提昇武功的層級，在青蛇遊戲裡用到武術來戰鬥的以採藥引的戰鬥區為主，也就是隨時都可以去的那些蘇州城郊：靈巖山、太湖畔、虎丘……等，當然砍殺的都是一些飛禽走獸、生猛海鮮之類的，健體強身大補元氣的好藥引，拿去練就丹藥保證吃到流鼻血。既可提昇武術功力、又可補充各項參數，真是一石二鳥的好差事。



玩家要在戰鬥中多使用武功，才能提高武功的層級

金術

金術的養成必須要靠藥材期貨交易、變賣特定丹藥、物品或完成特定任務都可以獲得金錢與財氣的提昇，當然金錢越賺得越多越富有，才大氣粗金術就節節高昇啦！

① 藥材期貨交易系統：

自從許仙發現他那腦滿腸肥又狡詐的王永昌伯伯，賣給他一堆發霉長蟲的濫藥材之後，軟腳蝦的許仙就把藥材採與購庫存管理的重責大任，交給了操死不用賠的小青，所以玩家只要注意藥材的熱補、溫補、涼補等屬性，該是涼補的藥材可得要趁冬天賤價時買進庫存，到了夏天再高的價錢可都有人搶著要呢！扮演小青的玩家大可將帳房裡的100種藥材逢低買進逢高賣出，好好的給他做個期貨操盤高手，來縱橫整個商場。小青若操盤失利資金套牢、或血本無歸，就只好耍些妖術來個五鬼搬運大法，來填補虧損的帳面，問題這搬的錢財可是縣太爺的官銀耶，遲早會出包惹來牢獄之災，可千萬別玩過火啦！



利用期貨交易來提昇金術

仙術

對一個蛇精的小青來說，時而要面對弱肉強食妖精世界競爭，時而有狂妄自大的道士、法師假收妖之名來壯大自己的威望，仙術就成了小青必修的生存課程，架構上與武功的系統相似，但是與武功不同之處為多了召喚系統，小青可以透過戰鬥收服或事件達成所的的特殊道具（例如：水族之星、門神將軍…..等）來輔助仙術的戰鬥：

① 1.法力招式習得：

遊戲一開始玩家就可以跟著白素貞學仙術（法力）招式，每一定的課數就可習得一招新的仙術招式，這會兒白素真可是自家的白姊姊兼師父，絕不會像武術的師父一樣來無影去無蹤的棄你而去，小青只要沒離家出走，自個兒家裡天天都可練得，直到大結局為止。雖說仙術是保命必修的課程，但這種天天可上的家教班，若再學不好被打到GAME OVER ，那也你真是無可救藥的混啦！當然法力招式也與武功招式一樣，會透過一些特定任務習得驚天地泣鬼神的絕世法術，所以玩家也不能只是關在家裡閉門練功，還是要常常出外闖闖，多多招惹些事件任務。



玩家可以在後花園找白素真姐姐來修習仙術



這是學習仙術時的小動畫

② 法力層級昇級：

法力的昇級與武功相比就困難許多了，可不是這兒晃晃、那兒逛逛看到不順眼的畜生就砍那麼簡單呦，辛辛苦苦學來的一身好法術就是要應付事件觸發的戰鬥敵人，透過劇情敵人的戰鬥經驗值來提昇法力的層級。法術的敵人隨著劇情引導而出現，事情遇到了說戰就戰，容不得你繞跑開溜，更嚇人的是日子一天一天過，所遇到的敵人一天一天強，隨著劇情發展成精、成魔的傢伙都出籠了，玩家可千萬別怠惰了法力的學習課程，這稱得上市養兵千日用兵一時啊！



遇到特殊劇情下，小青才能使用仙術

卦術

卦術的養成只要小青常常在自己閨房研讀易經、或算算卜卦就可以提昇靈氣，進而提昇卦術層級。

① 卜卦系統：

小女子總會有很多不為人知的困擾、不可告人的心事，玩家可在小青閨房裡的書閣算算命、卜卜卦一解愁緒。卜卦系統從：擲古錢幣→卜卦→解卦，可都是考據青城山傳統道家古傳的一個完整的易經卜卦，解卦這種尷尬的事不用玩家結結巴巴的去問廟公啦！只要在介面下方捲頁中選出你卜卦的類別：運勢、事業、財運、健康、感情、考試、尋人、氣候、旅遊、官司等，自行對號入座就ok啦！



努力K易經才能增加卦術



卦術的修習都在小青自己的閨房裡

本期礙於篇幅提供至此，六大課術之中媚術以及交易系統、相薄回憶系統……等，詳情敬待下次報導分解

酷奇思數位園官方網站：http//www.cookys.com.tw

聖戰(Cronous)





研究製造所：Lizard Interactive　販賣流通所：易吉網
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PII-300、128MB

預定推出日 2002年3月

小雷：《聖戰（Cronous）》中有一個名為“競技場”的共同伺服器是遊戲中一個很大的賣點，在《聖戰》裏所有的伺服器都可以到一個特定的“競技場”伺服器上進行比試或交易，而且“競技場”的資料與玩家所在的伺服器可是同步更新的哦！哇～小藍～你怎麼了啊！。

小藍：我剛才在“競技場”中被打出來了！@@!!



易吉網引爆『聖戰』旋風

韓國線上遊戲繼續橫掃全台，一款類似暗黑的角色扮演遊戲即將登場。原廠作公司Lizard Inter-active以及韓國代理商Nexon更號稱此遊戲為目前所有線上遊戲中，功能最完整、介面最親和、最具創新功能的殺手級鉅作。日前，台灣易吉網正式宣佈取得Cronous獨家代理權，中文名稱為《聖戰(Cronous)》，期望能憑此祕密武器打場轟轟烈烈的勝戰！此次台灣易吉網更夾帶著電信集團金字招牌和雄厚行銷資源，打算將《聖戰》推向高峰，誓必要引發一場『聖戰』旋風！



廣闊的沙地上，殺聲震天。

混亂的克羅洛斯世界

首先，就讓小藍來介紹一下《聖戰》的特色！Cronous這款以中古世紀場景為背景的線上遊戲，於3月份開放封閉測試，目標鎖定對線上遊戲有著無比熱忱，喜歡體驗各種不同類型風格的玩家。《聖戰》的意義除了打場「勝戰」之外，更來自於故事劇情。這是個虛擬的世界，在天地初創時，有三位神祇，他們是三兄弟，共同創造了美麗祥和的Cron-ous（克羅洛斯）世界。然而，好景不常，有一位邪惡且貪婪的神祇妄想染指這片大陸，經過一番神與神之間的戰爭之後，這位邪神被封印起來，Cron-ous世界總算是再度回歸平靜……只是，很久很久以後，有一位野心勃勃的人出現了，他渴望統治Cronous世界，他決定解開當年那位邪神的封印來助他一臂之力……就這樣，Cronous世界籠罩著烏雲，妖魔開始肆虐，這時候，身為玩家的你所背負的使命便是如何讓Cronous世界重歸美好寧靜？這是一場避免不了的聖戰，你想為世界而戰？為己身之榮耀而戰？還是……？



法力強大的魔法師。

跨伺服器對戰——Arena競技場



既然是線上遊戲，單純的打怪練功模式讓玩家早已感到厭膩，甚至，在個別伺服器稱王也不再能滿足玩家的野心。在《聖戰》中，你將不會有這種感覺，因為遊戲中除了一般玩家所熟悉的伺服器之外，更多了一個共同伺服器，也就是所謂的Arena，競技場。所有玩家，無論你原先所處的伺服器為何，都可以到競技場來一較高下。你或許在你所處的伺服器裡是個強者，但到了競技場之後，別的伺服器玩家卻很可能可以輕易地將你打敗。究竟誰才是王中之王呢？



怪物造型特殊，視覺效果佳。


豐富多變的地形，可以給予玩家不同感受

不過，可別以為競技場只是個PK的場所喔！事實上，在聖戰中，競技場裡的世界跟其他伺服器是一模一樣的，玩家在這裡打到「寶」，還可以帶回原伺服器呢！就算是現在最流行的什麼攻城戰或幫戰，在《聖戰》裡也有軍團，而且，各軍團可以在競技場這個伺服器裡打仗！看看究竟誰才是最強的軍團？這種跨伺服器的戰役絕對是驚天地、泣鬼神的，稱霸一個伺服器已不再是多光榮的事，若能稱霸所有伺服器，才是王者之王！小藍相信，這也是玩家夢寐以求的最大榮耀！

進入競技場時，不必擔心自己的角色名稱與別人相同，因為，在角色名稱前，還會掛上你的伺服器名稱做為區隔。相信各位玩家已經迫不及待想要到這裡來瞧瞧了，不過，別急，先練強再說！呵呵。往後，這個共同伺服器將會成為聖戰最熱鬧的地方，是無庸置疑的事了。

道具升級系統



道具的升級，可以再細分為兩大項。一是組合系統，一是養成系統。玩家最熟悉的是前者，馬上可以猜想到必須利用寶石或物品當媒介，讓道具升級。不過，在聖戰裡，還有一些細節需要注意。

組合系統


力量強大的野蠻人

組合系統再細分為兩種，一是無須寶石的合併功能，一是需要寶石的升級功能。前者是為了節省玩家的背包空間，將幾瓶小藥水合併，將可得到大瓶藥水。成功率高達100%，如此一來，玩家無須浪費太多空間，可以攜帶更多物品。後者則是玩家最為熟悉的功能，透過寶石的幫助，讓道具屬性值提升，成為更好的道具。這部份的成功率就不是100%了，將依情況而以機率值來判定升級的成敗。透過組合的動作，可以衍生出上萬種不同屬性的裝備呢！

養成系統

武器養成？聽起來是不是很奇怪？武器又不是寵物，要怎麼「養」？可是，聖戰就是有這麼一項系統，可以讓你的武器漸漸變強，只要你持續地使用這項武器，與它分享你所得到的經驗值，那麼，武器就會慢慢地自我「成長」，到最後，你所使用的武器很可能是獨一無二的唷！只要你不斷地增加經驗值和升級的分配點數，武器將會依自身的生長率和點數分配而更加茁壯。想想看，與眾不同的頂級武器，其價值當然就難以估量囉！

組織嚴密的軍團系統

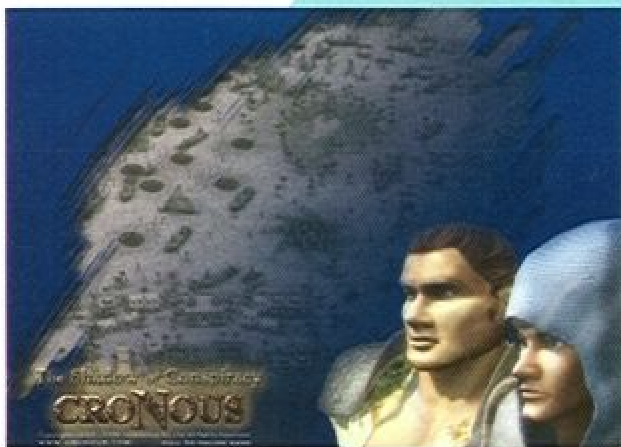
在聖戰裡，少不了軍團，這裡的軍團跟其他遊戲中的公會、聯盟、幫派並無太大差別，只是名稱有所不同　。因此，一般遊戲中常見的幫徽、盟徽之外，聖戰的軍團當然也有，除此之外，還多了一面軍團旗幟！徽章規則較小，將會掛在玩家的角色名稱之前，而旗幟面積較大，更能呈現出每一個軍團想表達的形象，軍團旗幟可以披掛在人物身後，隨時可用快速鍵打開或關閉，而當軍團擁有城堡後，旗幟更會在城堡上方迎風飄揚。有了軍團之後，緊接而來的便是軍團戰囉！在軍團戰開打之後，除了攻城外，還有軍團排名、同盟等等系統，可說是相當豐富的。軍團最多可容納30名玩家加入，而軍團系統擁有相當完善的內容，屆時，還得由玩家親自上線體驗一番囉！


組隊時，可以選擇是否分配經驗值，這指令愷出現在人物頭上，以R字呈現。

互動極高的師徒系統


將旗插在背後，可以完整具體地秀出幫派想傳達的意象。

人際關係是線上遊戲中不可或缺的重要一環，線上遊戲最吸引人之處，便是玩家與玩家間的即時互動。聖戰除了有最基本的聊天與密語功能之外，更有師徒系統。玩家可以在遊戲中拜師學藝，師徒之間的經驗值更可以互通唷！如果親密程度夠高的話，經驗值的傳遞比率就會提高許多呢！師徒關係可以讓老手玩家帶領新手玩家更愉快順利地進行遊戲，但是，若有一天徒弟的等級超越了師父，師徒關係就解除囉！所以，不只徒弟要努力，師父也不能偷懶呢！



斯斯有兩種、博彩也有兩種

聖戰裏的博彩系統分為直接博彩和升級博彩兩種。直接博彩是指用金錢和NPC進行的，而不是在玩家之間的。博彩的方法很簡單，只需要找到特定的NPC，然後把自己需要的物品拖入自己的物品欄即可。具體得到什麼物品就看自己的造化了，建議大家還是不要太指望了，畢竟極品裝備不是那麼容易出現的，最後要記住：博彩不能得到各個職業專用裝備。

升級博彩則是找到特定的NPC，使用工藝石和裝備（如+5阿瓦璽飾物），成功則產生+6阿瓦璽或者屬性上升，失敗則物品屬性降低甚至物品消失。至於如何才能成為博彩高手，就只有靠玩家們自己去廣闊的聖域世界中探索吧！

豐富的任務系統


在海灘上殺怪，雖不浪漫，但也還不錯啦！

在聖戰中，有上百個大大小小不一的任務，這一點，是許多線上遊戲無法比擬的。在這些任務中，又可以區分為兩種，一是普通任務（General Quest）與情節任務（Scenario Quest）。普通任務是可以重覆進行的，由於如此，所得的獎勵品較低，反之，情節任務由於只能進行一次，所得的獎勵品較高，在進行任務時，還可以得到經驗值。唯一需要注意的是，角色人物的屬性值裡，有一項美德值，將會影響任務的進行。如果玩家的美德值低，與任務NPC對話時，NPC將很可能會提供錯誤的訊息誤導玩家，讓任務變得更為艱難。因此，玩家一定要注意自己的美德值才行。而影響美德值的原因之一，就是PK過度。因此，玩家要潔身自愛唷！千萬不要動不動就殺人或PK，否則，後果是很嚴重的喔！


行動敏捷的刺客。

看了這麼多關於聖戰的介紹，其實只是九牛一毛而已，玩家若想更深入體驗聖戰線上遊戲的美好，屆時可別忘了來暢遊一番喔！相信聖戰一定能讓老手玩家滿意，更讓新手玩家讚不絕口的～

揚帆再出發


可以乘船來一趟海上冒險！

玩家到西提斯時，可以看到一艘等待揚帆的帆船吧？如果玩家想要搭乘，可以先到西提斯（Sitis-Terra）地區的特爾瓦哈港口通過一個叫拜納（Baina）的NPC購買船票。船每隔20分鐘離港一次，只要交納船費，就能上船或者等待上船。瑪麗斯號是西提斯為起點，萊瓦地區為終點的船隻，可同時乘坐40人。通過拜納登上船的話，從離港到靠岸總共能享受到5分鐘的航海樂趣。大家可以利用這5分鐘和美眉吹吹海風，聊聊人生^^。雖然整個過程只有數分鐘，但是想像一下，在殺怪之餘，一邊欣賞波濤起伏的大海，一邊和好友輕鬆交談，實在是讓人心曠神怡的事情。



全方位的3D線上遊戲


法術特效等級愈高愈見華麗。

我們可以發現，現在是線上遊戲百家爭鳴的年代，2D遊戲已不再能滿足玩家對遊戲的需求，如果沒有3D，在角色扮演的過程中會多了距離感，少了樂趣。《聖戰》就是一款全3D中古世紀風格的線上遊戲，在遊戲中可做360度旋轉，更可以拉遠縮近你的視角，在調整你的視角時，背景音效也會因此而改變，讓玩家更有身歷其境的感受！在追求3D的同時，聖戰也沒忽略畫面的品質，在操控人物時，動作柔和，施放法術的畫面在高等級之後更是華麗壯觀，另外，道具防具等等更是豐富得讓人目不暇給，絕對能帶給玩家一流的體驗！這樣的遊戲，錯過就可惜了！



各職業介紹



說了那麼多，大家一定很想知道聖戰裡究竟有哪些職業角色？目前，已開放的職業有四種，分別是：力量與魔法全面均衡的「聖戰士」、行動敏捷攻擊快速的「刺客」、以高智慧魔法戰鬥的「魔法師」與不懂法術卻臂力驚人的「野蠻人」 。這四種職業各有特色，能力也不盡相同，玩家可以針對自己的喜好選擇職業。這四種職業，每個職業都擁有10項基礎技能、10項職業技能，還有根據玩家自己的興趣選擇10項特殊技能。由於每位玩家的選擇各異，在進行不同的技能組合之後，將可以成長為獨特人物。



聖戰士

聖戰士自小就接受戰鬥和魔法的基礎訓練，擁有高大的身軀和強健的體魄，他們不僅是擅於打仗的戰士，另外也學習哲學、政治、歷史等各式教育。聖戰士擁有均等的體力值（HP）與魔法值（MP），每當升級的時候，HP與MP都會同時上升3點，整體來說，能力比較均衡。

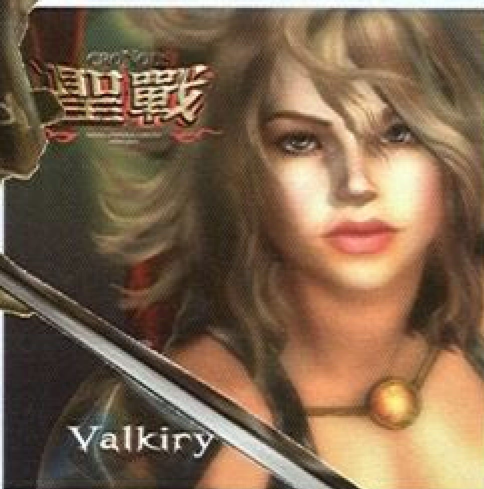






刺客

刺客是蒙著面紗的神祕種族，跟普通人類有所不同，具有獨特的身體構造和能力。刺客所使用的暗殺技術是非常致命的，除了基本的攻擊能力之外，還擁有多樣的擊鬥技術。與聖戰士相同的是，刺客也能同時使用魔法攻擊與物理攻擊，使用的是又短又輕的武器，以非常快的速度攻擊敵人。刺客擁有均等的體力值（HP）與魔法值（MP），每當升級的時候，HP與MP都會同時上升3點，不過，刺客的移動速度和攻擊速度相對之下是比較快的。



魔法師

魔法師擅長使用魔法，在他們修習法術的過程中，最重要的關鍵是能不能解開自身的封印，若能成功，才算是「出師」。雖然能使用大部份的武器，但含有魔力的法杖才是他們的最愛。相較於其他職業，魔法師的體能偏低，屬於MP大於HP，為不適合近距離搏擊的職業。在升級的時候，MP上升的幅度都比HP大，此外，當智力值上升時，MP也會上升。



野蠻人

野蠻人大多是身高2米以上的強悍戰士，從他們龐大的身體、嚴肅表情、低沉聲音及黑麻麻的鬍鬚，都能看出他們的野性與標悍。他們自小便在艱苦的環境下生活，不斷地淬練他們的體能。這也讓他們更為強壯。野蠻人都能學會不用盾牌，而以兩手各持武器來戰鬥。他們對任何武器都很擅長，尤其偏愛大斧頭。野蠻人向來都是HP多於MP，升級時，HP上升幅度較MP為大，擁有很強的攻擊與防禦力，能拿較重的物品。在物理攻擊上很強，但魔法和移動速度較差。



石器時代2





研究製造所：華義國際　販賣流通所：華義國際
遊戲類型：3D線上RPG　科技需求：未定

預定推出日
2003年
11月

隨著時間的過去，華義終於公佈了《石器時代2》的遊戲畫面了，不同於1代的2D畫面，這次的3D畫面可說是表達出更真實且細緻的畫面效果，不過要等到今年九月才會進行千人封閉測試，11-12月則進入萬人測試。另外，華義國際也指出，《石器時代》並不會因SA2的推出而有停滯的動作，將持續會有版本的更新及活動的推出，目前7.0新版的遊戲已進入緊鑼密鼓的開發階段，近期內即將推出，請大家拭目以待。

SA2的開發緣由



華義國際自從89年在台灣推出線上遊戲《石器時代》以來，即有如旋風一般，狂掃台灣的遊戲市場，成為國內最受歡迎的線上遊戲，也帶動整個國內線上遊戲的熱潮。隔年《石器時代》進軍大陸，也同時掀起大陸網路遊戲的狂潮，更替華義國際創造超高的營收。《石器時代》等於是帶領兩岸三地進入網路遊戲的領導產品，一直到現在網路遊戲百家爭鳴的情形下，《石器時代》依舊是兩岸三地超人氣的網路遊戲，在玩家心目中更是一套網路遊戲的經典名作。《石器時代》除了在台灣擁有超過200萬、大陸500萬的會員基礎，更是唯一成功推廣至韓國市場的國產網路遊戲，光《石器時代》這套產品，最少替華義國際帶來超過18億以上的營業收入。



玩家在石器一中所熟悉的寵物將會以3D造型在石器二中和大家見面

由於《石器時代》是如此高知名度及高產值的產品，所以華義國際早在一年半前組成一支秘密的研發小組，進行《石器時代二代》新作的開發。這套遊戲不僅以國外最先進的3D技術作為畫面成像，也同時採用最新的網路連線技術設計而成，目前產品已有初步的雛形，這次在兩岸三地玩家引頸期盼下首度曝光，名稱訂定為 --《SA2》。《SA2》就是Stone Age 2的縮寫，遊戲企畫以《石器時代》遊戲精神作為延伸，預料該款遊戲的推出，將會是國內外擁有最堅實的會員基礎，以及營運經驗最豐富的線上遊戲。



延續石器時代原創的精神SA2將保留部分原創至新的遊戲中





玩家將能選擇更為多樣化的角色造型，還可利用紙娃娃換裝系統來裝扮自己的角色



除了石器一原有的寵物，石器二也將新增更多更可愛的新寵物



玩家可依個人需要來調整遊戲角度，還可以好好地欣賞製作團隊精心設計的各種美景

SA2的3D特點



《SA2》(Stone Age 2)是一款使用最新3D繪圖及網路系統的萬人網路遊戲，華義國際台北研發小組歷經1年半的精心研究，終於願意把初步的心血結晶呈現在玩家眼前。這次他們將所研究並使用的國外最新3D呈像及網路傳輸技術應用在最受玩家喜愛的石器系列產品上－SA2，一定能帶給玩家全新的感受。這次包含人物、寵物、場景、特效，連音效都是以3D技術呈現在各位玩家眼前，讓玩家有身歷其境的感受。再加上超強的網路分散式系統，相信一定可帶給玩家非常順暢的虛擬世界遨遊感受！其3D特點如下：



1. 全3D成像，可自由調整遊戲視角：

維持《石器時代》1代的方便操作性，又能增加玩家對遊戲世界的感受。

2. 日夜變換，氣候變換及，動態場景：

維持《石器時代》1代的日夜變換，再加上時間系統，再加上氣候的變換。世界更生動有趣。遊戲性也更豐富。

3. 炫麗的場景及人物特效：

使用最新的3D技術，使場景的水、火、光、煙、法術及動態景物……等，都能耀眼的呈現在大家眼前。

4. 多變的角色換裝系統：

角色的服裝、道具。寵物的服裝、道具，都可依裝備的不同，而有不同的變換，直接反應在玩家的眼前。

5. 可愛的寵物造型及動作：

3D的畫面，呈獻更生動的寵物及角色造型。再加上豐富的AI動作，讓你感受是真的帶活的寵物去冒險。

6. 奇妙的重力系統，陷阱、機關：

玩家角色可與環境產生互動，如進到水中會引起水波晃動；因為身在雪地、沼澤等地形影響移動速度；在迷宮裡不小心啓動機關的現場體驗……等等。SA2提供比一般網路遊戲更多的遊戲趣味。



利用分子系統作出的噴水池





玩家進到房子內不必切換場景





不論是迷濛的水氣或是熾熱燃燒的火焰光芒都比只用貼圖表示的3D遊戲來得更真實美觀



有水的地方不但會水波盪漾，而且當玩家進入水中時還會看得到自己濺起來的水花





在沙地上和在草地上走起來會有不同感覺，若一不小心還會從山坡上滑下去

幻想三國誌





- 研究製造所：宇峻科技
- 販賣流通所：宇峻科技
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2003年6月

《幻想三國誌》為追求劇情的張力，故事的主軸基本上還是以單線式為主要精神，而隨著故事的進行，玩家可依喜好下決策，還是有多重結局的可能。而結局的不同，不光是只有感情的影響，甚至連天下局勢都跟著不同，各位玩家在做決定時，可要仔細的考慮清楚了，除此之外，小藍這次的介紹將開始深入介紹遊戲系統，解剖宇峻科技這款首次嘗試的自創武俠RPG哦！

風格獨樹一幟，再創三國風雲

九州烽煙塵嘯　　一片丹心覓封侯
幾多兒女別離　　簌簌霜淚摧斷腸

姬軒與姬霜這對姊弟，自幼父母雙亡，由徐庶收留撫養了八年，並苦心的教授二人兵法的知識，但姬霜卻瞞著徐庶私下學習神祕人物所傳授之禁術～召鬼之法。



這一天，徐庶之妹．徐虹暗自擔心母親為曹操挾持至許都，強令徐庶投效曹軍一事，卻意外的殺出天若宮的門人，要其交出鎮宮之寶『天烙之印』，並說出姬軒　母當年叛教而逃的驚人事實。姬霜雖以禁術．召鬼之法勉力救了性命垂危的徐虹，但是災難卻因此而正式展開了⋯



奇特的風格造型，吸引了許多玩家強烈的注意目光及好評！



2003年台北GAMESHOW的會場中，《幻想三國誌》也以試玩的方式初次曝光。

突破三國傳統劇情表現

《幻想三國誌》的美術風格，以中國風＋卡通為主要精神，所以人物也採用2D手繪的感覺，不過有別於其它遊戲以點描繪的方式，幻想三國誌的人物更得細膩且自然。

是不是只有3D的遊戲，才能在劇情中使用3D的運鏡呢？這似乎是2D遊戲發展的一大瓶頸。製作小組為突破這項限制，研發了『劇情鏡頭模擬效果』，能針對特定的過場劇情裡，將視覺鏡頭放大或縮小，做局部特寫，進而表達更細膩的劇情動作。例如在『徐庶力鬥司馬懿』的劇情中，司馬懿的火扇強襲姬軒姊弟，而姬霜為保護弟弟而以肉身阻擋：這其中含了許多細微的動作處理，一般在遊戲中並不容易表現出來。而這時，鏡頭模擬效果就可以發揮作用了。將鏡頭放大到特寫的距離，就可以表現出一般狀態下不容易理解的細緻動作，而法術擊中時再將鏡頭拉遠，以呈現整體地物的破壞效果。以2D的方式來表現3D的手法，不適應3D的玩家不用再忍受暈車的煩惱了。





◄祥和的樹林，陽光栩栩，很難想像這麼祥和的地方竟然成烽火的戰場⋯



戰鬥方式的極致演進

《幻想三國誌》的戰鬥系統，引入了大型戰場的思考因為，大幅的增加了敵我雙方的出場人數，就一般的個人戰鬥來說，單方出場最多可高達 25 個人，而在大型戰役中，甚至可以突破這項限制。在戰鬥的操作方面，簡化了戰鬥的操作讓遊戲的即時性提高了，敵、我雙方皆能同時發招或攻擊，在面對數量衆多的敵人時，可以有效的加快戰鬥節奏，不必再呆坐電腦前痴痴的等了。

除此之外，還引入了『連擊系統』，由於大部份的攻擊都是即時同步的，很容易就可以造成連鎖攻擊的效應。這時電腦便會計算玩家所控制的連擊段數，當連鎖的段數愈高，所加乘的傷害值便愈大，互相配合優點進行攻擊，將更富戰略的思考性。



▼ 徐虹負傷前來阻擋





場景、路人、物品不再一成不變

在戰場方面，除了地板的破壞效應外，更增加了『環境影響效應』及『戰場互動效應』。例如在茂密的竹林之中，隨著劍法的斬切過程，您將見到身旁的竹子也隨之切斷，包含石頭、樹林…等，都在『環境影響效應』之中，而影響的結果不光之只有斬切而已，如石頭遇上了打擊系的拳招，則可能爆碎，樹林受拳風影響而隨風搖曳…等。



而在戰鬥中，還有可能加入觀戰的路人，玩家還可以藉著戰鬥的攻擊方式與這些觀衆發生互動。例如招式中的重擊引發了地震，受到影響的路人可能會因此而摔倒。因招式攻擊而引發的強風，還有可能掀起女性觀衆的裙襬…等，如果讓這些觀衆生氣了，還有可能會引發群衆的攻擊；這麼說來，是不是儘量不要惹到這些路人呢？其實不然，有些路人的身上可是攜帶了稀世珍寶，而這些寶物就可能會隨著該人物的跌倒而滾落下來呢！



配角人物現身

虞冰 17歲

天若宮高層弟子，嫉惡如仇，對遵從黃帝遺命、護民助民不遺餘力。為人成熟內斂、心思細膩，是巾幗不讓鬚眉的奇女子。對姬軒一開始並無好感，後因他的溫柔關懷而喜歡上他。



燕起 27歲

為人粗獷豪氣、不拘小節。因未婚妻死於流民之手，而成為漂泊各國，四處為家的流浪刀客；擁有路見不平、拔刀相助的英雄氣概。曾受過周瑜的大恩。後因虞冰與未婚妻蓮兒相貌相似而喜歡上虞冰。

溫青 19歲

飽讀詩書、個性溫文的富商之子。因有著以武報國的心念，而在襄陽的比武擂臺與姬軒、燕起等人相識。但因是胸中文墨比手腳靈活的文人，所以對於姬軒衆人，大多是金錢上的慷慨襄助。



Deus Ex 隱形戰爭



▶ 研究製造所：Ion Storm　▶ 販賣流通所：英寶格
▶ 遊戲類型：動作 / 冒險　▶ 科技需求：未定

預定推出日
2003年
第2季

在2000年中，我們很難再找到一個比《Deus Ex》這種能在故事導向的動作任務中，給玩家更多破關選擇的遊戲。當初《Deus Ex》推出了PC版和PS2版，但在新的一代中，PS2版將被X-Box版取代。《Deus Ex》因為遊戲中的對話設計，以及有複雜的角色發展及設定系統，所以也有人認為它是一個角色扮演遊戲；話說如此，遊戲中仍不乏第一人稱戰鬥和秘密行動，相較其它遊戲比較不足的地方是圖形。經過兩年的粹鍊後，Ion Storm的設計小組即將推出《Deus Ex》的續集－《Deus Ex：隱形戰爭》(Deux Ex：Invisible War)。

備註：之前第三波代理一代時，是翻作《駭客任務》，為了不與電影「駭客任務」(MATRIX) 作混淆，這邊用英文－《Deus Ex》來作為遊戲名稱

阻止發狂電腦



遊戲背景設定在21世紀中葉，故事大約發生在《Deus Ex》事件結束後二十年。當時奈米科技 (nanotechnology) 已被普遍應用，世界也剛從全面悲觀的氣氛中慢慢地恢復。在混沌無序的復原年代中，許多宗教與政治派系看到了重塑一個全球性政府的機會，並體認到正確的作為，有可能決定人類社會未來的樣子數十年，乍看之下新世紀即將來臨，然而一場看不見的戰爭卻悄然地展開……原本20年前所阻止的電腦危機，似乎又再度爆發出新的災難，瘋狂的生化電腦無緣無故地攻擊人類，玩家就是要搜尋這些異象的內幕真相。



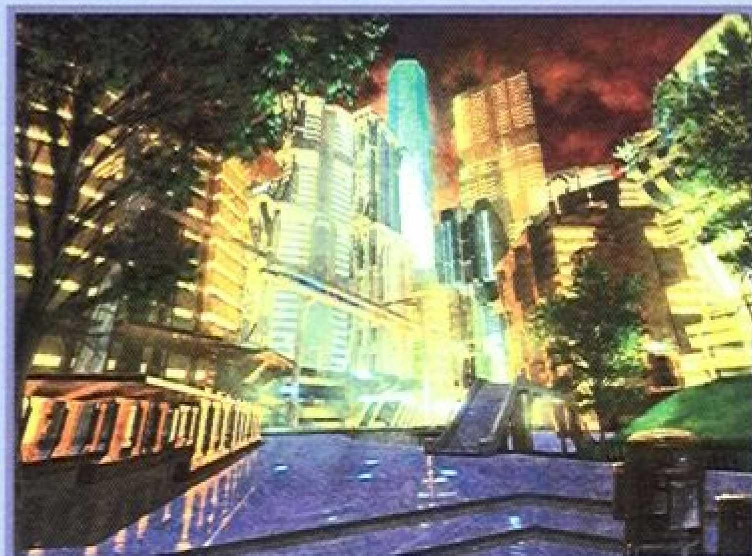


▶《Deus Ex》的世界又回到玩家眼前了

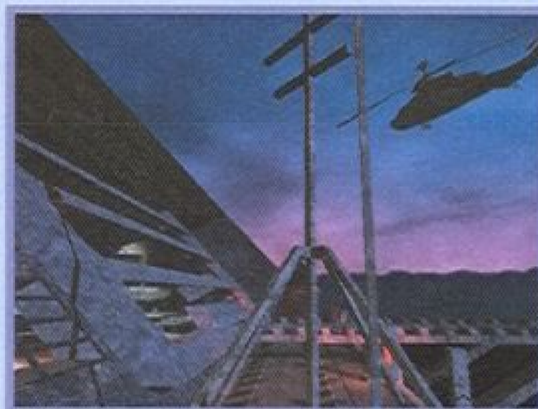
媲美電視遊樂器遊戲



遊戲裡有極富動態和創新性的第一人稱動作 / 冒險設計，為玩家開創了一個有如電視遊樂器遊戲那種前所未有的真實感。遊戲的特色包括有生物技術升級 (Biotech Enhancements) 系統：允許玩家角色的視力能穿透牆壁；可往空中跳上四十英尺高；能承受身體重創；或避開雷達的偵測等。值得一提的是，遊戲裡的動態光源和《毀滅戰士3》(Doom III) 有異曲同工之妙；遊戲地點遍及世界各地，例如西雅圖、德國及開羅等。據了解，遊戲動作的重點擺在槍戰和秘密行動，在動作中搭配了黑暗及聲音等變因，讓遊戲更刺激好玩。玩家在整個遊戲中的進度受到動態且非線性情節等空前的動作自由度所支援，多種不同的結局讓玩家可以對抗來自各角落所策劃的陰謀。因此整體成績來說，《隱形戰爭》遊戲性更勝第一代的《Deus Ex》。



◀ 玩家第一個任務的所在地－西雅圖





選擇角色性別來挑戰

Deus Ex INVISIBLE WAR





《隱形戰爭》相較於前作《Deus Ex》而言，一開始就給人有不同風貌的感覺。遊戲提供玩家可周旋於四大敵對的派系的世界，這些組織包括：世界貿易組織（World Trade Organization）、秩序團體（the Order）、聖堂騎士（Templar）及J. C. Denton所統領的組織等。所有派系的任務都發生於相同的地點，但玩家可和不同的角色進行談話，同時在關卡的設計上，利用門的開或關讓各派系的任務有一些差別。遊戲大量採用對話，並透過劇情引導玩家進行任務，甚至還提供兩位不同的直升機駕駛員，負責把玩家從一個地點載到另一個地點。駕駛員中有一位是經常待命，但會把你載到你比較不想去的地方（或者較危險）；另一個則是你必須解救他，而且還要經常照顧他，但他可以把你載到更安全的地點上。另外，對初次玩這套遊戲的玩家而言，你可以決定角色（Alex D）的性別。設計小組成員之一的Simith解釋說：「上一次我們希望能提供一個女性角色，因為我們認為這是一件相當酷的主意，但由於語音設計的條件讓我們把這個設計重點捨棄掉。這回在《隱形戰爭》中，玩家除了可以選擇性別外，還可以挑選角色的頭髮和不同顏色的膚色等。男性角色的力量會比女性強一些，但女性的交談選項的設計則較優異。」在第一個西雅圖任務中，玩家將發現你的角色Alex D是一位經奈米技術升級，並且為隱匿性組織工作的情治人員，該組織在一場城市災難中受到攻擊。如前所述，你可以選擇扮演一位女性或男性角色，這兩位角色的名字都叫做Alex。主角這回都有語音配音，而該項設計也是來自第一套玩家的要求。



▶媲美《毀滅戰士3》的角色模型！

用生物調整器來升級

Deus Ex INVISIBLE WAR

《隱形戰爭》另一項實質的改變是新的生物模式系統（bio-modellista system），它將取代原《Deus Ex》舊有的技能及參數系統，讓它們合而為一，而變得更有彈性。玩家在遊戲中必須蒐集超人類的技能和奈米特殊能力，如前所述，技能系統與奈米參數（nano augmentation）已合而為一，遊戲裡有9個生物模式位格（bio-mod slots），並可往上提升3級。角色取得某生物調整器之後，將會佔用其中一個位格，並可依取得的調整器的不同，而獲得不同的能力。例如在第一個任務中，你將會得到三個生物調整器，但這卻是困難選擇的開始。你可以指定三個不同方格中的一個來取得各種不同的能力，或者將之中的一個提升至最高級數，例如眼睛生物調整器將可在第一級中提供夜盲的能力，但它提升到第二級時可讓角色可以具備穿牆視力的能力以查覺原本看不見的敵人，提升至第三級時可看穿每一個物體。據了解，整個遊戲裡生物調整器升級的機會不會超過二十多個，所以玩家必須鎖定在某幾個專長，或者可廣泛涉足但會博而不精。如同設計團隊成員之一的Smith所言：「整套遊戲將會有很大的遊戲性，在於你可以選擇不同的方向來提升自己的力量。」



◀升級版手槍可無聲無息幹掉敵人



善用地形、地物來攻擊



Ion Storm的設計團隊耗費了極大的心力，希望讓玩家有可能在玩《隱形戰爭》時，不必碰觸任何武器；話說如此，遊戲仍然提供了很多威力強大的武器供玩家發洩。雖然你可以在遊戲中把自己訓練成擅長重型武器的特務，但是別忘記，手槍也可以是非常強大的武器，因為每一種類型的武器都有升級版本。例如：在遊戲中通過安全窗而不會觸動警鈴的最佳方式之一，就是帶著升級版的手槍，因為它可以無聲無息地讓玻璃破裂。遊戲裡也有很多特殊配備，例如有雷射麥克風功能的望遠鏡，它可以讓你聽到遠處的談話；另外，噪音器（noisemaker）可分散敵人的注意力；萬用工具（multitools）則可以用來開鎖和解除敵人的安全裝置。玩家所具備的能力中，有些是具備攻擊效果，例如力量參數可以讓你拾起較重的物品，甚至是抬起木箱丟向房間內非武裝的敵人。玩家也可以將周遭的環境化為優勢。某些地點會有一些筒子擺在周圍，當子彈打到它時會釋放出毒氣，漏得越多就越危險。在Ion Storm所公佈的展示片中有一個南極圈關卡，主角Alex向遠方通道上衛兵的巡邏路線丟擲一瓶漏氣的毒氣罐，當然啦，衛兵不會因這個小小的技倆就玩完，但如果玩家的角色具備環境生物調整器，它便可讓你對毒氣免疫，因此你可以向某房間多丟一些毒氣罐，再引誘敵人進入房間內追捕你，這時你可不費吹灰之力來殲滅敵人。Ion Storm沒有在遊戲中編寫特定串連的劇情畫面，但卻設法以各種不同的可能性來設定任務，意即遊戲裡有很多不同的方法來完成任務，玩家可以選擇武力征服或避免挑戰，這些情況通常配合玩家所搜集、選擇的生物調整器來進行。





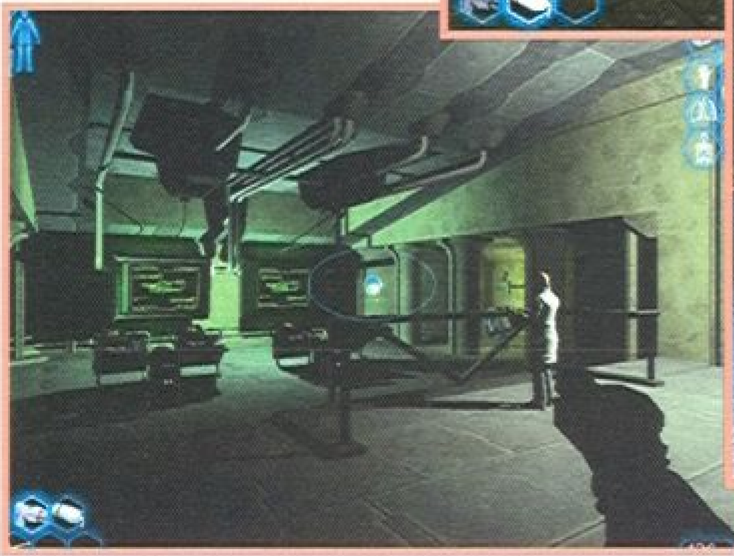


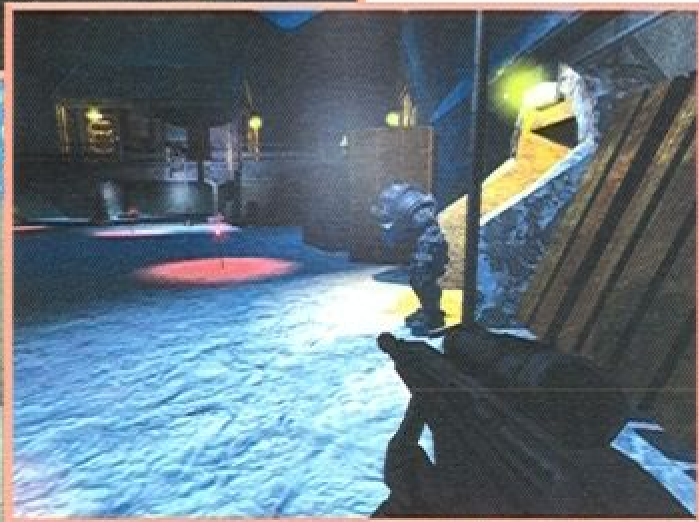
▶ 威力強大的武器供你發洩。

提高遊戲的技術應用

儘管《Deus Ex》在遊戲內容上相當豐富，但以設計技術而言，卻是表現平平；在《隱形戰爭》中，Ion Storm針對前作之不足予以補強，預計可能成為2003年技術層次最高的遊戲。目前雖然尚無官方公開的硬體規格資料，但已知繪圖晶片至少需GeForce 3等級（X-Box便採用GeForce 3技術，這也是為何《隱形戰爭》在由電視遊樂器上只設計X-Box版本），因為Ion Storm對遊戲的畫框比率的要求是每秒30個，這也是硬體需求不得不向上提升的理由。在這些技術提升當中，最令人印象深刻的是繪圖呈像（graphics renderer），其成績可與《毀滅戰士3》相提並論，而最令人驚艷的特色是光源引擎（lighting engine），它是100%以即時動態呈現出來的，效果也不會讓人覺得矯作。例如，玩家射擊一具吊燈，由於撞擊後燈具搖曳，整個光影也隨著忽遠忽近；另外貼圖（textures）和模型（models）也有優異的表現，它是經由一種稱標準圖形對位（normal mapping）的技術來提升，這種技術類似於碰擊圖形對位貼圖（bump mapping），它用3D圖素以幾合的方式平貼表面，如此一來，一個平坦的花崗石牆壁可轉變細緻的碎片和小隆起之物，而這些物質在轉變後都可以極真實的方式捕捉到光源和投射出陰影，這項技術也將被應用於角色和生物的模型上。







▲真實的光影效果添增遊戲氣氛。

真實的遊戲物理現象

遊戲的另一項改進是物理設計，《Deus Ex》的一位設計師曾指出：「《Deus Ex》除了重力和撞碰模擬之外就沒有明顯的物理設計了」。這次，Ion Storm捨棄了Unreal引擎的物理模組，採用第三方所授權的Havok引擎，而且成效可觀。舉例而言，主角Alex拿起一個輪胎，並向樓梯的階梯跑上去。主角轉身後丟掉輪胎，輪胎開始滾動，並且彈跳下樓，其表現方式近幾真實輪胎的物應反應。在遊戲裡的每一件東西都由令人印象深刻的物理設計所主導。以上這些技術的改進不僅是為了好看而已，諸如光源系統這種技術優勢在創造遊戲複雜度和深度上，扮演重要的角色。以光源為例，因為每一件物品都是動態的，所以任何單一的區域要全亮或全暗，都可以如你所願，只要你開／關燈。如果有敵人追殺你，你只要跑進房間，並把桌燈丟向門，再藏在黑暗的桌腳下，便有機會逃過一劫。和現實生活裡大多數的人在黑暗中都看不清楚一樣，遊戲裡甚至提供諸如遊戲《盜王之王》(Thief) 裡的陰影尺度 (shadow meter)，告訴你只要在有限的時間內將Alex藏起來就好，而這也讓《隱形戰爭》有了秘密行動 (Stealth) 的遊戲特色。



除了音效和畫面的真實感，《隱形戰爭》還採用現實世界的座標系統，而不是採用一般遊戲自定的座標，也因為如此，當玩家在電腦看到世界地圖時，上面的座標設定都和現實世界的規定一樣，所以，玩家在執行不一樣的地方任務時，像是在德國或是西雅圖等著名地點，你一定會發現這些地區在現實世界真有其景，甚至是某個地方的咖啡廳完全相同，但是這些場景，也都是在「未來」。遊戲當中除了場景之外，你所使用的角色也可以依照你的想法作調整，像是不一樣的衣服、造型等等，這些多樣化的組合設計，讓角色更符合你的審美感。



◀在現實生活中也存在的酒吧



直覺化的操作介面

Ion Storm的動畫主任Warren Specter指出，我們沒有編寫敵人會不斷地從房內跳出來嚇你的驚悚畫面；相反地，我們讓AI來依情況反應，因此，後續的情境畫面至少不會每次都一樣。重新翻修的AI將讓玩家對遊戲另眼看待，因為它讓角色和玩家更能「心手相連」，即使一些小動作都能引起AI的反應；另外，路徑搜尋 (Path Finding) 也被重新設計，它讓角色將能輕易地探索世界。在第一代《Deus Ex》中，操作介面是較令人不滿的地方，設計團隊原希望得到一個直覺化的設計，結果呈現在玩家眼前的卻是一個有很多層選單和許多次介面的操作方式，因此在《隱形戰爭》中特針對這個缺點做了改進，設計師利用組合的圓形搭配旋轉軸的概念，讓新的操作介面變得直覺化，想像在一個螢幕上有一系列的圈圈，每一個圈圈會在另一個圈圈裡，它會依你的命令轉到不同的"缺口" (notch)，每一個缺口是另一個選單選項，這種設計使得新介面移除掉了通常會造成遊戲中斷的非標準介面，可讓遊戲的進行更加流暢。



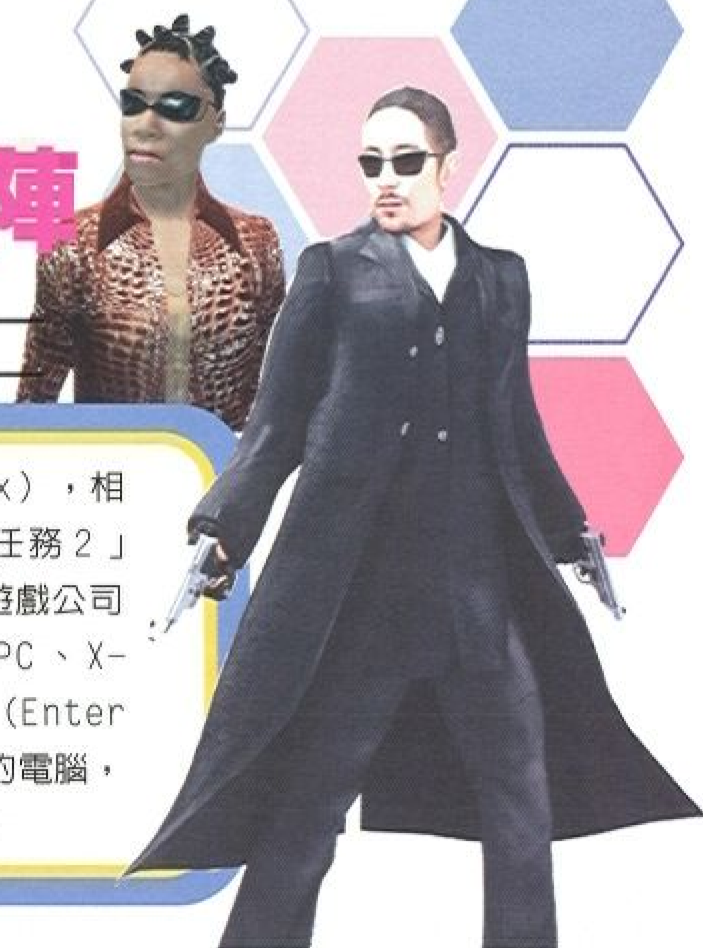


◀方便的操作介面

駭客任務 重裝上陣

▶研究製造所：Shiny Entertainment ▶發行流通所：英寶格
▶遊戲類型：動作／冒險 ▶科技需求：PIII560

預定推出日
2003年
5月



還記得那個虛擬的真實世界嗎？那麼「駭客任務」（Matrix），相信不論是電影迷或是玩家都不會陌生吧？現在，電影「駭客任務2」（Matrix Reloaded）預計現在今年5月15在美國上映，而遊戲公司Infogrames則計劃配合電影的上映，推出多種遊戲平台（包括PC、X-Box、PS2、GameCube等）的遊戲版《駭客任務：重裝上陣》（Enter the Matrix，暫譯）。《駭客任務：重裝上陣》即將要入侵您的電腦，讓您在電腦上就能感受虛擬世界的魅力和超震撼的動作魄力。



全新電影式遊戲劇情

「駭客任務」第一集其故事主要是訴說在世界末日之後，人類不再是用「生育」所產生出來，而是由高科技的自動電腦所「生產」，藉由電腦給予人腦刺激，而產生各種和真實生活完全一樣的虛擬感官，這樣的虛擬世界和節奏快速的肢體動作讓許多電影迷們百看不厭，現在除了電影之外，玩家們也可以在遊戲當中感受到「駭客任務」的魅力。

雖然本文介紹的《駭客任務：重裝上陣》是從電影當中改編而成的遊戲，不過許多由電影改編而成的遊戲通常都和電影內容相輔相成，有時候可能還會穿插許多電影相關畫面在其中，但是這樣的製作方式往往都會讓遊戲失去重心和樂趣（因為都已經知道劇情了嘛！那多無聊！），有鑑於此，遊戲製作公司大大宣稱，在《駭客任務：重裝上陣》的遊戲當中，絕對看不到電影的「劇情」甚至是片段，而是全新的故事內容，不過和一般的動作遊戲不一樣的是，遊戲故事完全按照電影劇本編寫的方式來排定內容，讓玩家們強烈感受到「遊戲中的電影」，卻又是「電影中的遊戲」，換句話說，遊戲是情節中的情節，沒有遊戲輔助，玩家很難一窺電影版「駭客任務2」的全貌。當然，全新的故事也有穿插許多新角色人物，其中讓玩家頭痛不已的角色應該是「電腦人」吧！無時無刻都會追蹤玩家的所在，對他們來說武器這種東西大概是多餘的，所以玩家除了武器之外，還有其他的能力可以對付電腦人，這點就要等玩家親自去體驗了。

遊戲當中除了「虛擬電腦」世界的動作遊戲之外，當玩家尚未進入「虛擬電腦」當中時，而是在「THE WORLD」真實世界時，玩家還要操縱飛船來躲避「章魚」的追捕，這點和電影設定相同，這些「電腦章魚」會追蹤玩家所在的飛船，當安全時就可以進入「虛擬電腦」的世界！







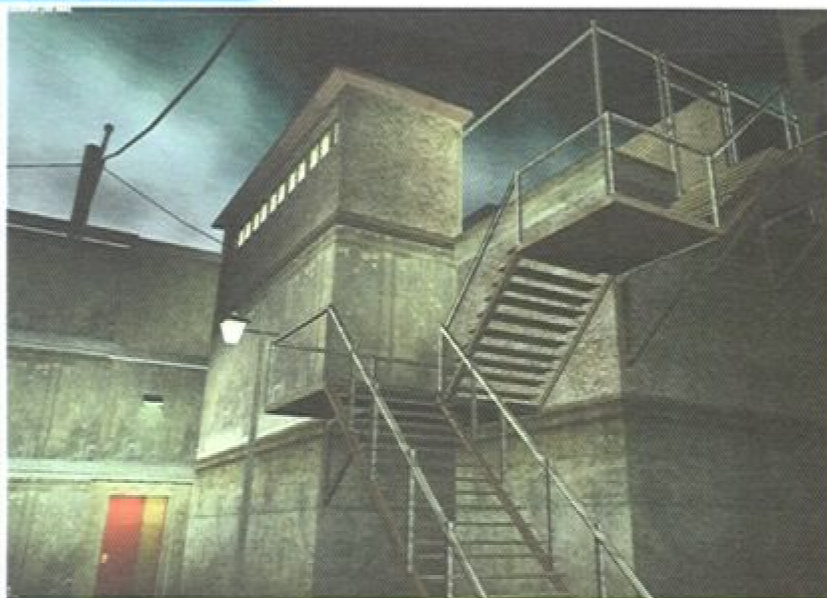
▲飛行追逐是遊戲最緊張的部份。





超細緻遊戲畫面發威

3D動作遊戲除了劇情劇本要能夠吸引人之外，最重要的大概就是遊戲畫面了吧！在畫面的展現上，除了《Unreal2》能領先《駭客任務：重裝上陣》一點點之外，大概就沒有其他遊戲能夠比的上了，對於人物動作、表情、AI等逼真度，製作公司可是下了非常大的功夫，要讓電腦人物聰明逼真之外，還要有「電影」效果的動作展現，這點就是《重裝上陣》最大的特色，相信許多玩家或電影迷印象最深刻的就是電影當中，主角和女主角暫停在半空中和看穿「彈道」的能力吧，這些類似的動作都會被運用在遊戲當中，就像製作小組成員說過的「這並非遊戲那麼單純」，當玩家看到角色所戴的墨鏡上反射景物時，您一定會懷疑，這是遊戲？還是電影？當然前提是您的顯示卡和電腦要夠力才行……



▲需要有高檔的配備才能呈現優美的畫面。



重金屬震撼音樂讓您一聽停不了

看電影時，音樂不好聽，這部片大概就去了一半，看過「駭客任務」的電影，一定會對電影當中重金屬震撼音樂愛不釋手，「駭客任務」電影音樂除了震撼，還帶了神秘感和疑惑感，充分說出對這個「世界」所產生的疑惑和恐懼，當然，在遊戲裡，玩家也能感受到超震撼的遊戲音樂，除了電影所使用的「類似」音樂之外，還有特地為遊戲全新製作的重金屬音樂，音樂部分的製作小組宣稱「只要您一玩遊戲聽音樂，就讓您停不下來！」，這些全新製作的音樂也只有在遊戲裡聽得到，若是玩家的電腦音效卡支援EAX輸出和5.1聲道，那一定更是如虎添翼，不過，這些音樂會不會出音樂CD，這點製作公司還在考慮。







▲左邊是電影實景，右邊則是遊戲畫面，不仔細看還真分辨不出來。



The Matrix：Reloaded和Enter the MATRIX

預定在今年上映的《駭客任務：重裝上陣》其故事接續第一集，安德森變為救世主之後，其高智能的電腦還是派出電腦人來阻止主角影響整個世界，然而，之前跟玩家所說的，電影劇情和遊戲內容是相分開的不同劇情，但是，遊戲故事則會說明這樣一切的起源，玩家在玩《駭客任務：重裝上陣》時，可能會發現，某個劇情或串場所說到的故事「剛好是」電影第二集裡面所說到的某些「謎」，這並不是那麼剛好，而是製作公司巧妙安排的，雖說看電影也可以了解故事大綱，但是「當您玩完遊戲才算是真正了解電影的真正內容！」則是製作公司最強調的重心。

玩遊戲不像在看電影那麼短，遊戲進行時間長達近30小時左右，這中間除了串場故事之外，其他時刻都是水深火熱的震撼畫面或是小心翼翼的故事任務，遊戲當中除了「電腦人」會攻擊玩家之外，某些受到電腦「操控」的警衛和其他電腦人物，也會攻擊玩家，不過有些時候電腦人也會攻擊其他的電腦人物，除了電腦人，必要的時候，玩家也可以用「能力」控制其他的電腦人物，進行打鬥或是入侵等，目前已知的角色玩家可以操控兩個主角進行遊戲，另外，遊戲當中也會稍稍提示第三集（？！）的一些些內容。



▲熟練動作鍵後，玩家可令角色做出複雜的動作。





武器？空手格鬥？

雖說3D動作遊戲通常都是採用武器射擊的方式來進行，在《駭客任務：重裝上陣》當中雖然武器相當多種，近身格鬥也是一大重點，例如，主角在某些場合中可能用木棍來攻擊敵人還比較合適，因為在某種原因下，用木棍攻擊可以干擾敵人肉體的呈現。看過電影的玩家一定都知道，在「虛擬」電腦世界當中主角連槍都打不死，如果只是單純的3D射擊遊戲，那就太小看《駭客任務：重裝上陣》了，讓玩家熱血沸騰的並不是開槍射擊的場面，而是近距離動作的表現，除了電影當中加入「功夫」的打鬥效果之外，遊戲的近身動作也運用「功夫」的表現方式，才會讓整個遊戲看起來像在看電影，因為電影般的劇情並不是只有「故事」而已，能夠帶動玩家感官讓電影變成遊戲，打鬥場面佔了很大的因素。值得一提的是，遊戲的功夫設計同樣也請來負責「駭客任務」第一集的國際知名武術指導－袁和平負責動作設計。遊戲裡大約設計了1000個功夫動作，將透過影像捕捉和動畫系統細緻地呈現出來，因此，功夫的打鬥場面絕對精采可期。此外，電影版「駭客任務2　」的製作人Wachowskis也特地為遊戲拍製一些特殊畫面，相信玩家眼睛將會為之一亮。





▲經過袁和平的指導，我的拳腳也是虎虎生風。



控制Niobe或Ghost

《駭客任務：重裝上陣》將讓您控制Logos號的艦長Niobe或艦上的武器專家Ghost當中的一位，他們同樣是Morpheus、Trinity、Neo所組成反叛團體的成員。另外，遊戲裡還有一位補充性角色Sparks，他是Logos號上的第三位隊員，在Niobe和Ghost執行任務時，他擔任接線生(operator)的工作。遊戲裡有緊張刺激的搏鬥關卡、汽車駕駛關卡、以及飛行關卡等。值得一提的是，汽車追逐的場面也全完以好萊塢電影的手法來處理，玩家也可在遊戲中駕駛叛軍團體中速度最快的汽墊船Logos號，另外，您也將從Oracle學習如何才能協助解救人類設計公司。Shiny下了很大的苦工來創造能表現出快速且精巧動作的3D遊戲引擎，而這樣也才能支配「駭客任務」所建構的幻想世界中必須呈現的野獸般的力量。兩位主角都被塞了高超的武術，使得他們在面對「駭客任務」裡的數位化敵人時不會退縮。玩遊戲時，您會記起「駭客任務」第一集電影中的劇幕，在裡面，Neo被強迫學習虛擬的戰鬥知識後，便接著和Morpheus在一個電腦模擬的武道場上打鬥。在《重裝上陣》中，Niobe和Ghost也同樣具備超凡的體能和武技，只是這回它不是一場模擬戰鬥！玩家在遊戲中有一些基本動作必須熟練，其中包括出拳、踢腿、和跳躍等。在熟練這些個別動作按鍵的組合後，您會享受到在一連串目不暇給的動作中痛毆敵人的樂趣。從視覺的角度來看，Niobe和Ghost雖然執行不同的動作，但整體的衝擊和傷害幾乎完全相同。在使用解除武裝的動作時，您將可從攻擊者的手中搶奪機槍和手槍，並給予敵人迎頭痛擊。此外，您也能輕鬆地閃避敵方攻擊，或者接住對方迎面而來的招式。遊戲亦提供獨特的駭客系統，讓玩家可進行入侵行動，執行探索和解密任務。





▲主角Ghost是一個武術高手。



以聚焦呈現慢動作





在《江湖本色》(Max Payne)這套遊戲中所謂的「子彈時間」(bullet time),但在《重裝上陣》中則有「聚焦」(focus)。每一位角色在螢幕的兩旁各有一支動態的能源度量器,左邊的是健康度量器,右邊則是聚焦度量器。玩家只要輕輕按下某個鍵就可以轉換您的聚焦力量,有效地顯示周圍時間的流逝。聚焦度量器上的數值會慢慢地減少至零,這時,您將會回到正常的時間流當中。當聚焦時,Niobe和Ghost可以多做出些額外的動作。除了電腦世界所使用的武器,在真實世界的飛船也有特定的武器,但是種類不多,因為原本飛船就是用來逃避章魚的追趕和駭客進入虛擬世界,不過在電影當中讓全船「當機」的最後方式,應該是無法使用的吧……。當玩家進入虛擬世界以後,會有確保「連線」的角色來擔任操控飛船,不過您能確定您停下來的地方都是安全的?我想不一定吧!





▲Niobe則是另一名女性主角

五月中旬,駭客上市



原本《駭客任務:重裝上陣》會率先推出X-BOX版本和NGC版本,其他平台版本並不考慮,但是由於Infogrames收購了Interplay子公司Shiny Entertainment,也就是製作《駭客任務:重裝上陣》的小組,所以《駭客任務:重裝上陣》改採各主機同時跨平台發售,除了X-BOX和GameCube之外,也會在PS2和PC上同時推出,在台灣方面,則是由「英寶格股份有限公司」所代理,除此之外,製作公司也打算把「駭客任務」搬上線上遊戲的廣大世界,原本遊戲中的電腦世界和「THE WORLD」真實世界穿插,本來就很適合網路遊戲的類型,但是這都還在計劃階段。《駭客任務:重裝上陣》遊戲各平台同時推出的時間計劃與電影的播映時間相同約在五月中旬,除了電影,相信遊戲也是一大賣點之一,沒玩過《駭客任務:重裝上陣》,那就別說您來過這個「世界」。Shiny Entertainment的老板David Perry為《駭客任務:重裝上陣》下了一個絕妙的註解:「這不是一套有關於電影的遊戲,而是一套有關於世界的遊戲。」"It's not a game about a movie, but it's a game about a world"想要完整了解「駭客任務2」的詳細故事,一定要玩《重裝上陣》



▲在虛擬的世界中,子彈以慢動作飛出。







A3



研發製造所：ACTOZ　販賣流通所：未定
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：未定

預定推出日
未定

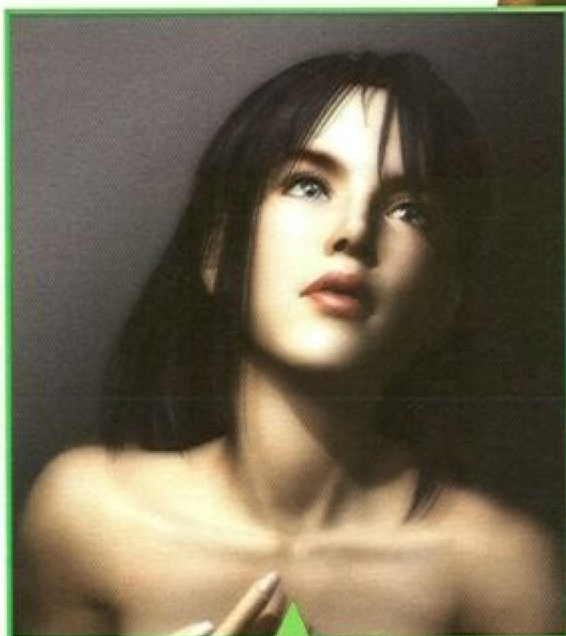
最近掀起一股熱潮的成人專屬ONLINE GAME——A3，自韓國上市短短一個月以來就已成為線上遊戲人氣排行榜的冠軍。如此高的人氣度，不禁令人真想趕快一睹此遊戲的廬山真面目。經過小尼的多方查訪，終於獲得一點資料，我們就先來看看A3究竟是一款什麼樣的遊戲吧！



唯美性感的海報吸引所有人的目光。

18禁的暴力美學

由於A3在韓國是第一款專門針對成人所推出的線上RPG，所以在海報或網站總是以象徵血腥的暗紅色系為基調，塑造出成人專屬的唯美風格，A3是一款全3D的線上遊戲，遊戲中充滿絢爛華麗的魔法及戰士與怪物廝殺的寫實影像。A3的劇情是以中古世紀神話幻想為故事背景，且極為講究寫實的格鬥風格。每當在戰鬥砍殺怪物之時，屍塊橫飛、鮮血四射的場面，讓玩家體驗到戰鬥的快感。而且每隻怪物的死亡方式並非千篇一律，而是隨著個別的招式會有不同的血腥畫面。這就是為什麼A3會是一款18禁的線上遊戲，正因如此遊戲中的玩家大都是懂得自重自愛的成年玩家，這也使得A3的世界少了許多無謂的爭端與喧囂。



SEXY的女主角Redyan

戰鬥升級系統



各人物的造型非常逼真。

進入遊戲之前要先選擇自己人物所屬國家，然後就會出現人物選擇視窗，目前總共分為戰士、騎士及法師等3個職業，選擇自己喜歡的職業後，接著就是正式進入A3的世界冒險一番囉！進了遊戲可以看到背包中會有一顆蛋，蛋可別亂丟喔！它可牽涉到人物的移動速度，這就是A3獨創的寵物鳥系統。稱為「shoo」的寵物蛋會因為主人悉心照顧而孵化成鳥，shoo的外形及能力會隨著等級的增加而成長變化，戰鬥時還會協助進行攻擊或防禦。網路遊戲中要升級最重要的條件當然就是靠打怪賺經驗值囉！A3當然也是如此，透過戰鬥你能直接感受到殺戮的快感，及人物等級提昇後的滿足感。新手進入Temoz村莊後，會發現叫作memora的怪獸，這種怪獸就算等級很低的玩家也能很輕易的砍殺。因為剛開始時錢並不多，所以購買補充hp的藥水有限，但新手可藉由打怪及解任務來賺取購買藥水必須的金錢。當等級升到3時，可以說是已有足夠的錢可購買藥水。在A3這款遊戲中，藥水的效果非常明顯，只要好好顧著自己的HP，就不會在戰鬥時忽然HP不足而導致死亡。另外怪獸重生的速度非常快，所以就算玩家很多也不用擔心為了找怪而浪費了許多的時間。



完全擬真的遊戲畫面。





戰士的造型畫面。



養隻貓頭鷹用來當寵物吧！



遊戲從未上市之前就創造了極大的話題，而A3遊戲本身也具有十足的遊戲性。遊戲中有一個很特殊的系統就是寵物系統。在A3的世界中你可以養一種叫SHOO的一個寵物，平常除了要補充自己的藥水外，最重要就是記得要餵寵物。

在介面可以看到人物的體力框底下就是SHOO的狀況視窗，SHOO跟人物一樣可以升級，也有HP及經驗值。SHOO不單只是寵物的角色，戰鬥時更能成為援軍的角色。各個職業的寵物都有不同的長相及名稱，戰士所養的寵物外形就像老鷹、法師所養的就像貓頭鷹、而騎士的專屬寵物鳥就留著讓你自己去發掘牠倒底像哪一種動物了！遊戲剛開始時所擁有的SHOO就像顆蛋一般，必須要等到SHOO的等級到了5級後，才會孵化成鳥的形狀。所以想要趕快有一隻會繞著你飛的寵物鳥就要努力升級囉！人物等級每提昇10級，SHOO也會跟著成長，只要持續在線上並待在打獵區，SHOO的經驗值會提昇2倍，所以在安全的打獵區會看到很多玩家呆呆站著什麼都不作，只是純粹提昇SHOO的等級。SHOO的等級提昇後，攻擊力跟防禦力都會隨之增加，所以帶著等級高的SHOO去戰鬥對自己是絕對有幫助的。SHOO的等級沒有限制，但若是跟人物的等級相同時SHOO的等級就不會上升，而且SHOO主要的特色是可以讓人物跑步，就算等級再高，沒有SHOO你就只能慢慢走路了！



震撼力十足的怪物！



人物的行走速度與寵物有很大關係喔！



體會戰鬥之外的遊戲樂趣！！

除了血腥的戰鬥畫面之外，A3不只是單純的打鬥遊戲，多達800餘種任務讓你在打鬥之餘，還能解任務提升等級。在A3中的任務有兩種：一種是特殊任務、一種是劇情任務。特殊任務是在額外的地圖上，以故事情節進行的方式，再透過華麗的動畫，就可以了解遊戲中所隱藏的故事。所以雖然是線上遊戲但也能體會到如玩單機版般特別的樂趣及成就感。另一種劇情任務是在基本的地圖上執行，達成任務後就可以得到經驗值、道具等以及執行劇情任務可以得到適當的lore值。透過這些任務可以了解遊戲背景以及各種設定，讓玩家更容易了解整個遊戲。某些任務還有限制等級、職業別以及lore值（A3遊戲世界裡所擁有的知識值）等等，還有些是必須要組隊才能解的任務。有些任務是與戰爭相關聯的任務，所以有些任務是未執行就無法繼續遊戲。



充滿造型多變的怪物！



與其它玩家在城鎮中集合。



沒有普及版！

不是任何人都可以輕易嘗試





初體驗

不是任何人都可以輕易




崑崙仙境
2.10版



天上碑

青衫震崑崙　红緞攝仙境

青海雪景地圖 / 夢幻等級武器 / 仙術魔王怪物 / 嶄新攻城方式 / 友善新手任務





全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線：(02)2948-9899

一手好牌跟好身材一樣都會讓人眼睛發亮

想摸？就上吧！

♥ 旺來麻將獨創1、2、Go！兩步驟超簡單上線設定，讓你玩遊戲不再霧煞煞！

♥ 完善排名循環賽設計，免除湊桌作弊的疑慮！

♥ 豐富精美的兌換贈品，玩麻將不只是哈拉打屁，更加有趣！

M ETEL
M-etel Co., Ltd

■ 全家遊戲網 www.pfamily.com.tw ■ 24小時客服專線：(02)2948-9899

www.onlinemj.com.tw

旺來麻將



精采遊戲狀況完全報導

只要數名暗黑戰士團結一致

阿基!!

阿尼!!

轉轉!!

轉轉!!

錚!!

就會變成巨大暗黑戰士。

以壓倒性的破壞力毀滅安德烈斯王國......

以上就是我們這次的訓練計畫，大家回去好好學起來!!

大王您該不會是認真的吧！

他是認真的!!

三國孔明傳



預定推出日 2003 3月

＊研究製造所：珠海第三波　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色戰略　＊科技需求：P-II350、64MB RAM



原《孔明傳》轉換代理商，交由光譜資訊在港台地區代理發行，預計在4月1號隆重上市，並正式更名為《三國孔明傳》。這個由《三國趙雲傳》的製作小組所製作出來的新遊戲，受到各方三國迷的注目，如今即將推出，底下再為人民整理出遊戲重點給大家知道：



水鏡四大弟子，在魏蜀吳的三國鬥爭下

孔明的恩師－水鏡先生，育有四大弟子，分別是孔明、龐統、周瑜及司馬懿。雖然四位高徒個性截然不同，但是個個都繼承了水鏡先生絕學。在亂世中，因為四大弟子分投不同的君主，讓三國情勢變的更加錯綜複雜。遊戲以他們之間的恩怨情仇為主軸，穿插黃月英、小喬、曹晴的感情糾葛，巧妙架構並全新詮釋了一段可歌可泣的傳奇歲月！！除了主線的遊戲架構之外，完成分支情節的任務後，不僅可以獲得性能極佳的裝備或物品，還有可能獲得系統贈送的升級或技能點數。當然，分支情節大多採用選擇的方式提供給玩家，具有極高的自由度。究竟孔明是功成名就，還是出師未捷身先死？都完全掌握在玩家的手中。



水鏡先生育有四名高徒。



八大系兵種，養成攻防兼備、近遠皆宜的部署

在戰場上的角色可依兵種分為刀兵（魏延）、劍兵（趙雲）、斧兵、鍾兵、槍兵、弓兵（黃忠）、攻擊型法師（孔明）、輔助型法師（小喬）八類。加上職業養成系統，可以讓遊戲中的八大職業都各有其特點，劍兵主防，槍兵主攻，刀兵善於閃躲，弓兵善於遠攻等等。士兵在戰鬥中可以獲得經驗值，當經驗值累積到某種程度就會升級，每個兵種的等級上限是15級，透過升級後所得到的點數分配，就可以培養各個兵種特點。想成為九命怪貓，就多分配點數在防禦力和生命值上；想擁有凌波微步的閃避效果，就多分配點數在閃躲率上......，而且，因為各兵種特點不一，所以在相同屬性上分配點數所獲得的回報並不一樣，例如：在防禦屬性上分配相同點數，劍兵所增加的防禦值就比其他兵種多很多，但是鑒於點數分配的自由度，想培養出肉盾級的法師作屏障，也不是不可能的任務，只是依兵種特點來分配點數的話，就可以收到事半功倍的養成效果喔！！



玩家將可以自由養成自己的士兵



八大轉職系統，打造三國最強的攻防隊伍

在上述八大系兵種的基礎上，遊戲中每個兵種都有自己獨特的轉職樹，因此衍生出60多種的轉職職業，當戰鬥中的經驗值累積到某種程度時，士兵就會升級，每個兵種的等級上限是15級，到了12-15級就有資格轉職，等級越高，選擇的轉職種類也就越多。每個兵種都可以轉職三次，大約有6-8種的職業選擇。不過，特殊職業的轉職通常還需要特殊道具才符合條件，但是所學的特殊技能可是一般人沒有機會學的，所以其各項能力相對的比普通職業還要來得高！！劍聖的趙雲，在優良裝備下，可以不痛不癢的輕易瓦解敵人圍攻；隱者的孔明，更可以如行雲流水般的來去自如；神醫的小喬，恢復性法術和能力加持法術更是倍增隊伍的武力。有了以上的職業轉職設計，戰棋類遊戲變得多姿多彩。



各種不同的轉職職業增添了遊戲樂趣！



技能學習與點數分配，凸顯戰鬥技巧的獨一無二




玩家可以在城內找NPC學習技能

為了加強兵種、職業特性，《三國孔明傳》設置了15種專屬技能，依性質可分為戰鬥技能與輔助技能，戰鬥技能可以提升戰鬥技巧或是防禦力；如：劍兵學了格擋，防禦力提升，法師學了仙術，法術殺傷力增強。而輔助技能的功用則五花八門，諸如商店買賣的技巧等等。戰鬥中累積的點數可以加在喜歡的技能上，使之效果升級。想學習技能，只要到城裡找白衣武將即可，學習技能也有兵種、職業之分，比如「煉氣」技能為法師專用，刀兵不能學習「槍戟」技能。每一種技能分為9級，每升一級技能，相對應的屬性就會提升，等級越高，上升幅度就越大。

士兵屬性有生命值、術法值、士氣值、怒氣值等十一項，而兵種的特點則依各項屬性的偏重而得以實現，除了技能升級時，相對應的屬性會提升之外，還可以透過裝備道具，為各個屬性質加分。遊戲中不論是手上拿的武器、身上穿的鎧甲，或是吃的補品等等，其中不乏許多有來頭的神兵利器、珍奇逸品，好好的為部屬打造一身行頭，也可以為攻擊效果加分許多。

金、木、水、火、土，發揮五行相生相剋的攻擊效果



遊戲系統圍繞著"金、木、水、火、土"五行相生相剋做出種種變化。上至兵種、職業，下至法術、裝備，五行相剋均貫穿其中。五種屬性的相生剋，決定了戰鬥時各士兵的優缺點，同一種屬性攻擊在不同士兵上取得的效果會完全不同，假設同等級的劍兵（金）面對錘兵（木）、斧兵（火）時，按照金剋木的五行規則，劍兵對錘兵的殺傷力會大於攻擊斧兵。所以如何"以己之長，攻敵之短"迅速解決敵人，需要玩家好好費心思考。

依等級、兵種、職業的差異，各士兵會有不同的法術技巧，對毫無攻擊力的法師而言，多種屬性的法術技巧就是他唯一的優點。不需要透過學習，當角色升級時，就會自動學到新法術。五大系合計40餘種的法術，會依火系重攻擊、水系以輔助為主、木系附加中毒等等，表現出不同的特殊效果。"金、木、水、火、土"這五系法術，也遵循五行相生相剋之理，所以只要照五行原理來施法，就能事半功倍。當然，孔明一定有不太一樣的地方，否則當主角當假的啊？！除了五系法術外，遊戲還設定了"陣"屬性法術，它總領五行法術，具有一視同仁，大小通吃的作用。此為孔明專屬的法術攻擊，不僅不受五行相生剋所束縛，威力、殺傷力與附加能力都優於同等級的其他法術。所以一旦以此法術攻擊任何屬性敵人時，對方所受到的傷害值都是一樣的高喔 ~~~~ >_< 真不愧是孔明先生！


法術跟五行將息息相關。

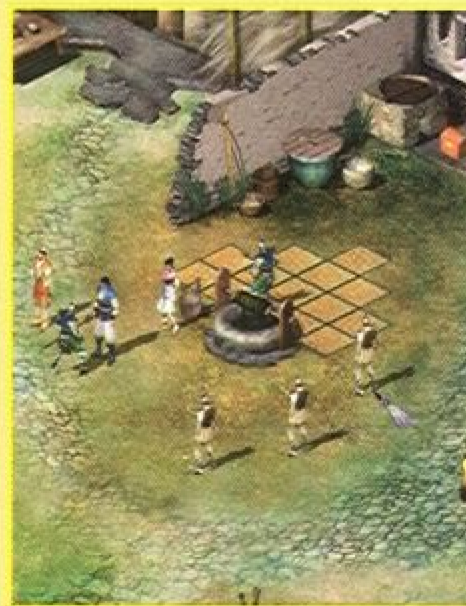
20餘種的絕技，「戰神」名號捨我其誰



雖然法師有許多絢麗而威力強大的法術，遊戲當然也不會虧待了其他職業。除了法師之外，都有絕技的攻擊技巧設計。當士兵怒氣值累積到一定程度即可釋放絕技，若想快速累積角色的怒氣值，傳說中的寶物裝備是不可或缺的要素。只要釋放出絕技，其攻擊威力是一般攻擊的兩倍，不管是周瑜的流星劍、弓兵的穿心箭，還是槍兵的奔雷襲絕技，戰神的名號就不再是趙雲的個人專屬囉。







各種武具防道士增加身兵本能力

神隱少年



預定推出日2003 3月

＊研究製造所：香港亞博克　＊遊戲類型：戰略角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PII-300、128MB



小藍：在遊戲中第一位成為玩家夥伴的『土地神』，會從旁協助、引導玩家地點的走向。而在此之前，玩家必須要到處與人交談收集情報，或是解決故事中的事件才可以前往下一個點。以往在地圖上迷路、打不完又煩人的妖怪，或是千里迢迢浪費精力只為了到達遠方某一個城市的種種情形，都將不會出現在遊戲裡，更不會因此而困擾著玩家玩遊戲的心情哦！^^

沙雷納：嗯～像你這種路痴終於有救了！^^

再戰秦王朝

故事發生在距今1000多年前的秦朝末年，當時正值楚漢相爭，群雄並起。在乘著天下大亂之際，魔界的魔物開始慢慢覺醒復甦。而鎮守天地正氣的「四方封鎮陣」也漸漸的被魔物所吞噬。由於正氣不斷的被消滅，於是人界的百姓開始遭受到一場前所未有的浩劫。各地妖魔橫行，百姓的生活也因此窮困潦倒。原本鎮守四方正氣的八位正神也消失無蹤了……



▲多與路人交談，將會有意想不到的劇情發生喔



▲方便玩家在大地圖上瞬間移動的「縮地法」

神魔戰、驚天地

上天有好生之德，在這亂世之下，一位命運的使者誕生了。他叫鳳曦，一個自小被母親拋棄，由師父「無塵」道長扶養長大，並且向在師傅的指點下學就了一身仙家道術。但是，由於年少經驗不足，在一次替師父下山收妖的時候，不幸使自己心愛的師妹雪娥意外身亡。在鳳曦傷心之餘，命運也悄悄地改變了他的一生……。在師父的指點下，鳳曦得知自己乃六大神之一「勾陳」轉世，並且需要鳳曦去遊走四方，獲得四方諸神的承認結盟，重整「四方封鎮陣」，方能解救這場劫數。於是，鳳曦在師父與土地神的託付和期望下，懷著拯救天下、平定亂世，和為雪娥報仇的心情，開始了他的搜神行動。命運將會如何呢，一切的未知靜靜的等待少年的到來……



▲好端端的人卻忽然間變成妖怪？！



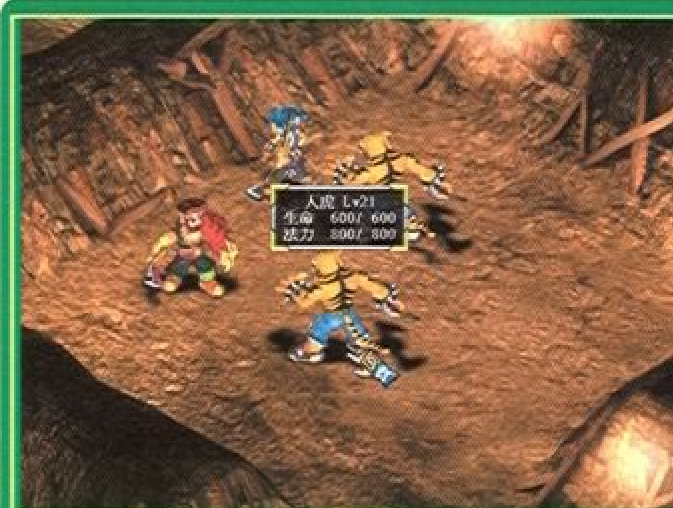
▲鳳曦婉拒師父所交代的任務

夥伴是你最堅實的後盾

遊戲的地圖功能相當便利，在進入地圖移動中擺脫了過去以往漫遊世界的方式，改採定點式移動。且玩家會在地圖上隨機遇敵並發生戰鬥，作戰方式則是採回合制的棋盤式戰鬥，並在一個8x8大小的空間中移動且相互攻擊。不過依玩家初期角色的能力，想要單槍匹馬對抗邪惡的妖魔絕對不是件簡單的事情，因此在鳳曦搜神的過程中，隨著故事劇情的發展，會有些神級的夥伴加入，並幫助主角完成任務。像火神、水神跟雷神，屬於戰鬥系神祇，除了普通攻擊和使用道具之外，更有各自特有的仙術可以幫助戰鬥，讓玩家攻略更加得心應手。而土地和金花屬輔助系神祇，雖然不會在戰鬥中出現，不過卻會不時的給玩家一些小指示，讓遊戲可以進行的更順利！



▲想得到火神的認同，先打贏他再說！

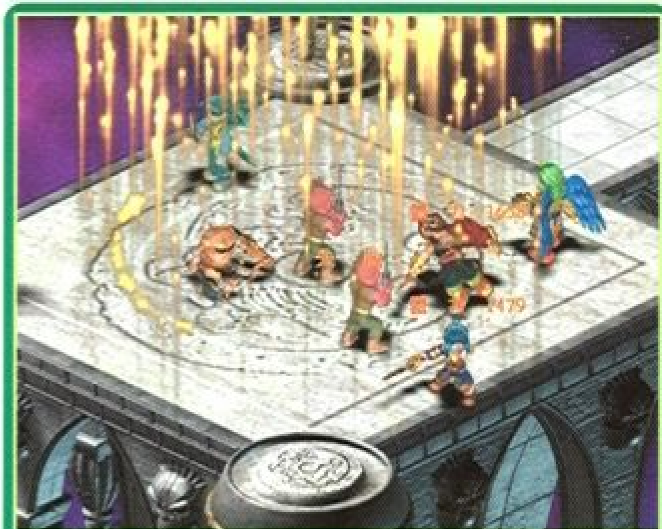


▲將游標移往怪物身上可觀看怪物的基本資料

五行相剋又相生

在遊戲中使用了五行相生相剋的系統，也為單調的戰鬥增添幾分樂趣。五行的系統設定，讓戰鬥不再只是單挑拼死活，比誰的血多、誰的攻擊力強、誰的等級高，轉而比的是策略，智取、克敵制勝。五行中在乎相生相剋，不管敵我雙方，不分頭目或跟班，皆受到屬性的影響。每個角色都有其屬性，以主角鳳曦來說，其屬性為『木』，如果遇到屬性『金』的敵人，由於『金』剋『木』所以鳳曦在各屬性能力攻擊防守上均會下降，勢必將是場苦戰：相反的來說，若遇到屬性為『水』的敵人，因『水』生『木』，因此此刻鳳曦的屬性能力攻擊防守也會提昇，打勝的機率也會提高不少。充分的運用屬性來克敵制勝，避免無謂的火打水、水打木等無效的相剋攻擊，這不但有著多一層的思考樂趣，也多了份中國味兒。


▲將無數烏雲聚集形成強大的雷電作攻擊


▲看我陰陽乾坤的厲害


▲以水和風形成強大的水龍捲之攻擊

除此之外，角色人物的方向對攻擊或防守也有相當大的影響，從側面或背面攻擊的效果肯定會比從前方的效果來得好。反之防守也是一樣正面的道理，效果一定大於側背面。因此若玩家想打個漂亮的勝仗，就得充分利用地形、敵我鄰接的關係、五行相剋相生屬性及人物攻擊順序，再搭配超炫麗的絕技，才有機會輕鬆戰勝敵人喔！

遊戲場景風格不再一成不變

《神隱少年》走的是鮮明亮麗的美術風格，其建築物清晰可見的一磚一瓦、門窗的開闔，角色身上的衣著配件、顏色和樣式，都在在顯現出其細膩的程度。遊戲在人物行為動作上也一樣設計的維妙維肖，有如真人一般。不論在瀕臨死亡、受創，或者是發呆，其俏皮傳神的表情，絕對可以讓玩家在遊戲過程中更投入、更貼近。而戰鬥背景也會隨著遊戲場景的改變而不同，遇敵地點不同，背景也會不同。其新鮮感讓玩家，不會再有枯燥的看著同一個背景發呆的現象發生。


▲明亮清新的遊戲畫面


▲鳳曦俏皮可愛的招牌動作


▲每個人物的衣著配件都非常細膩！

選擇各專屬性特色裝備

與傳統的RPG一樣，隨著主角等級的提昇、怪物日漸增強，玩家們就必須經常為自己的角色們選購新裝備。


▲點選所需物品之後再鍵入數量即可


▲可觀看人物的參數屬性及使用裝備

在《神隱少年》中，添購武器方面的功能設計的非常巧妙，因為每個武器都有著固定的屬性，像是主角鳳曦屬「木」，就必須搭配木屬性的武器。冷靜沉穩的水神共工屬「水」，當然就是使用水屬性的武器！另外武器的裝備還有等級的限制，所以玩家們在購買裝備之前一定要注意一下自己以及同夥隊友們的屬性和等級。如此豐富的設定，將會給玩家帶來最大的滿足。

戰神IV Warlords IV

預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：Strategic Studies Group　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：回合制策略　＊科技需求：未定



長久以來，玩幻想式策略遊戲的玩家大概可分為兩類，分別是 3DO 出品的《魔法門英雄無敵》系列的玩家，以及 SSG 出版的《戰神》(Warlords) 系列的玩家。前者的擁護者喜愛怪誕的圖形與戰術性的戰鬥；而後者則喜愛戰略性的遊戲方式。然而歷經多年來市場的考驗，兩大陣營的方向正彼此接近（說實在話，好像有點像 ^^|||）。以目前出版的《魔法門英雄無敵 4》來說，它更深化遊戲深度；至於新一代的《戰神 4》(Warlords 4，暫譯）則將增加新的幻想式圖形，並讓你融入在戰術性戰鬥中，而這也是公認這次新系列的最大改變。

戰神 IV　新增加戰術戰鬥



怪誕的畫面與《魔法門英雄無敵》有些神似。





在《戰神 4》中，前一分鐘，你的部隊正如同秋風掃落葉般橫掃地圖征服城市、建立前線、生產後備隊伍，而下一分鐘，你便在地圖上調動部隊，親眼看著手下用劍和敵人互相砍殺。將兩種遊戲風格合而為一的方式，增加了遊戲的新天地，許多玩家也樂見於此。《戰神》系列是一套非常成功的回合制策略遊戲，玩家在遊戲中建立一位英雄，也就是你的主要角色，隨著遊戲的進行，不斷獲得新的技能、法術和提升等級，最後你終將成為 Etheiia 王國裡最能貫徹意志的力量。

扮演　六支種族

在《戰神 4》中的六種主角分別是人類、精靈、矮人、不死怪、半獸人及惡魔（Volturnans）。每一方大約擁有 10 到 15 種單位，每一種單位可以隨著遊戲的進行而升級。而上述的六支種族各有其不同的科技樹、建築物、單位及遊戲風格等。據了解，遊戲提供將近 140 種不同的單位（生物）供玩家在不同的戰役中驅遣。另外，遊戲還提供將近一個半小時的凱爾特 / 交響樂供玩家欣賞。在每場劇情中，玩家可選擇兩位護衛隊長陪伴英雄迎接下一場戰鬥。和《呼嘯戰神2》(Battlecry II，暫譯）一樣，單人遊戲的戰役將在危機模式的世界地圖（Risk-style world map）下進行，畫面將會隨機地出現各種以 3D 呈像的不同高度地形。你可以派同樣的英雄可於參加戰役、前哨戰（skirmish）、或多人共玩戰役，而遊戲也設計了很多選項供英雄發展。和以往的系列遊戲一樣，英雄將會是遊戲的靈魂人物，許多針對英雄的設計將維持原貌，例如魔法物品的裝備表、在劇情中選擇接受任務才能取得特殊獎賞等等，但有關技能及施法方面將是全新的設計。



城市是你的生產基地。



搜集 魔法水晶

法術研究會發生在不同的城市，而英雄必須儲存法術水晶，每一顆水晶都是施法需要的。主要的法術包括偵察、加速行動、間諜及飛行等等。在戰術性戰鬥的法術可分為防禦類與攻擊類。在每回合的戰鬥之間，英雄可挑選其中一類進行攻擊。不過技巧上而言，防禦性的法術可遠比攻擊性法術重要的多了。英雄得到經驗並取得具備法力的物品，可增加在戰鬥中的威力。每一種法術都有各自的圖形特效與音效。英雄施展的法術越多，對法術的能力就越有幫助。隨著遊戲的進行，英雄將有機會學習到重覆性技能（repeatable skills），讓英雄不需要水晶也能施法。值得注意的是，遊戲中並沒有提供經常性的傳送術供玩家使用。


你的任務就是征服各種不同城市。




地形以 3D 呈像，出現高度變化。



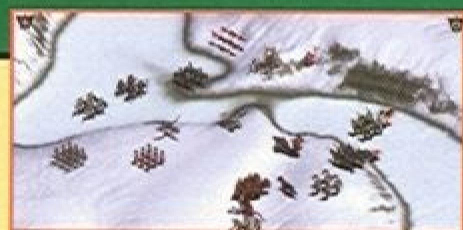
新增 城市生產系統

另外，設計人員亦修改了城市系統，在某些劇情中，玩家將能建造自己的城市。某些城市是舊系列遊戲沒有出現過的，在這些城市中，你可以建造的建築物有些是行政性質的建築物，它們可提升城市的等級，每提升一次等級，城市的資源取得範圍和部隊的能力便會隨著增加，這點將會與《魔法門英雄無敵》系列頗為類似，而每一類的種族城市，將有一支獨特的建造樹，例如鑄造工廠可生產投石器和銅巨人（Bronze Golems），而它可進一步升級為鐵工廠（Iron Works），進而生產更強的軍隊。另外，軍隊的招募也和魔法門英雄無敵類似。軍事建築物每天可以生產特定數目的單位，直到最大生產人數為止。一幢矮人房舍（Dwarven Lodge）每天可生產兩位矮人斧戰士（Dwarf Axemen）。一個等級 1 的城市在生產 20 位矮人斧戰士後，就達到生產極限。假如，你沒有花錢僱用他們，這幢矮人房舍將在生產完這 20 位斧戰士後，將停止生產，並等待你招募。在等級 2 的城市裡的矮人房舍可生產多達六十位的斧戰士！所以玩家在遊戲中須藉由發展城市和徵召強大的軍隊來擴展帝國。

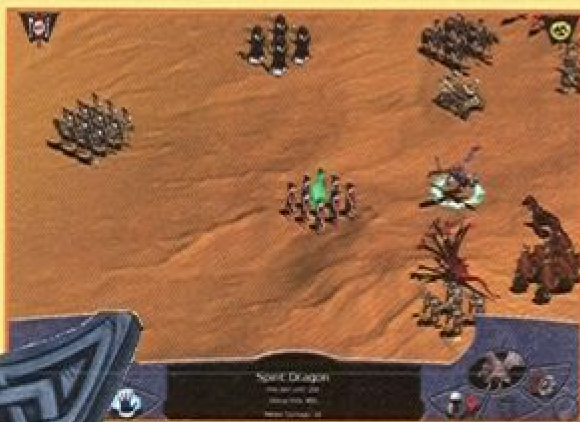


遊戲 其他特色





遊戲裡有各種不同的勝利條件，但假若 AI 無法配合遊戲的設計，將讓遊戲顯得美中不足。例如：在《銀河霸主》系列裡和早期《魔法門英雄無敵》AI 是非常弱，針對此點，《戰神 4》在 AI 上做了大幅的改進。另外，《戰神 4》採用新的遊戲引擎，提供非線性的動態戰役，讓你在不同情況下完成征服其它省份，以取得殊特的報償。然而，遊戲的多人共玩將只容納兩位玩家。根據 SSG 的說法是，每一個戰術性戰鬥將會花可觀的時間才能打完，這項本質上的障礙限制戰神系列做為網路遊戲的選擇。但和《戰神 3》一樣，遊戲將提供完整的劇情編輯器和隨機地圖產生器，讓玩家可創造客製化地圖和不同勝利條件的劇情。據了解，設計團隊還打算加入外交模式，讓玩家有更多的策略考量。



靈龍（spirit dragon）準備攻擊！

魔法奇兵

預定推出日 2003 6月

＊研究製造所：PARABES　＊販賣流通所：瑪亞線上科技　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII-450、128MB RAM



帶著可愛風格出世的《魔法奇兵》，目前已經在內部測試中，想來再過不久就會開放測試了，玩家們也可以體驗到這款造型可愛、溫馨祥和的遊戲。這一次就來介紹遊戲中的商店以及會出現在玩家面前的怪物們，可別給牠們可愛的外表所迷惑喔！

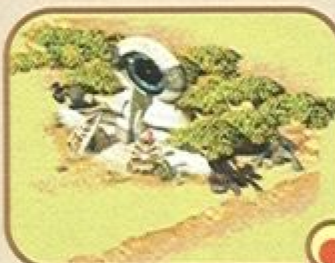
建築物說明

白瑪琪克王宮

在進入遊戲後，首次出現時的場所為白瑪琪克王宮前面，裡頭住著希拉三世，她在白瑪琪克帝國無上權威的女王，具備令人傾倒的美麗容貌，主司各種活動及家族、移民等認可事項，並透過遊行行列來展現其權威與美貌，是入口處的標地物。若擁有進化住宅，可透過進化住宅傳送點移動到自己的進化住宅前面，不論身在何處，都可以瞬間移動到自己進化住宅前的傳送點唷！



●這就是加入遊戲後，首次出現時的場所



●體貼的傳送門設計

銀行

位於商店街，金錢管理與道具管理都必須透過這裡！





●銀行

家族管理所

家族申請及相關手續介紹的地方

●魔法奇兵的進化住宅，可讓你擁有自己的小窩，為自己佈置一個溫馨的家！



魔法商店

販售魔法道具的商店，是由商人馬克斯所管理，他曾經擔任黑瑪琪克和白瑪琪克雙方的雙重間諜角色，因而被監禁到監獄。除此之外，對於他的一切仍圍繞在一團迷霧之中。總是露出一副和藹可親的笑容而得到他人的信任，但他是否真的改過自新了呢？主要販售單次使用性魔法砂粒。



●這裡可以購買使用性魔法砂粒唷！

房屋仲介所

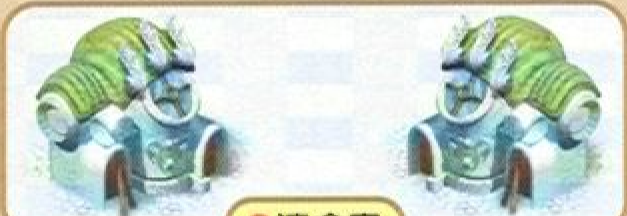
也位於商店街，是公告進化住宅的買賣、租賃的場所，主要以進化住宅與傢俱為主，由房屋仲介的老爺爺唐森老爹所管理。



●在我左手邊的就是房屋仲介所

速食店

所賣的食物包含各種營養，如果你需要補充體力別忘了來這裡。



●速食店

禮物商店

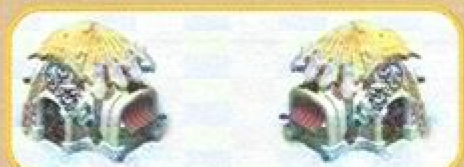
位置在精靈之國—拉美加，由皮洛所管理，他是個家戶喻曉的頑童，但他所開的小玩笑，卻擁有可以讓人會心一笑、並可以回想從前的魔法，他主要向人販售可以散播快樂的東西。



●禮物商店

寶石商店

寶石商店商人黛諾娃在此主要販售飾品等寶石類商品。



●寶石商店

衣服商店

衣服、頭部配件、手套及鞋子等通通任君挑選，不過得看你所扮演的角色來增添衣服才能發揮他的功效。



●衣服商店就在這邊！

修理店

馬修理在白天是個無所不能的修理博士，但到了晚上就會搖身一變，變成將眼前的所有東西都加以破壞的破壞狂。每天為了處理自己一手造成的事情而忙碌，對於修理物件可說是個天才級人物。





●修理店

NPC介紹

各位玩家可別因為在這個世界中所看到的事物都很可愛就愛不釋手，小心有很多NPC是不可不打的壞傢伙唷！現在就讓我們來看一下有哪些怪東東需要大家小心警覺。

名稱	等級	出現區域	說明
麵包樹妖	4	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	原先為生活在白瑪琪克的千年神木，但受到黑瑪琪克的黑魔法師的咒語影響，而重新復活的樹木怪物。
妙花蛇	5	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	頭上會長出紅色花朵的巨大蟒蛇，並且有飛蛾的翅膀。
幼沼鱷	8	島嶼、海邊、沙漠	是黑沼鱷的幼蟲，可成長為破壞力強大的成人怪物。
苔岩石怪	22	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	原是叢林中的岩石，經過長久的歲月中，透過白瑪琪克的預言家而賦予了智能與能力。只要不主動攻擊，便不會先行攻擊對方。
吸靈怪	25	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	吸靈怪是由古代魔咒師或巫師將其靈性能力具體化所產生的怪物。
劍齒豬	30	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	受到戰爭的詛咒，而憎恨世間所有一切的野豬，對於侵犯自己領域的他人會採取敵對模式。
黑沼鱷	36	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	海邊、沙漠黑沼鱷是屬於鱷魚科的爬蟲類之一，主攻擊武器是手中那條嘴部尖銳的魚。
小古比	16	北極打怪區	大古比的幼兒，以後長大成人，便成為巨大的怪物，具有不同於可愛造型的強大攻擊力。
大古比	35	北極打怪區	是小古比的父母怪物，擁有暴虐的性格。
魔偶005	9	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	魔偶005是古代統治白瑪琪克世界的女王--希拉一世的玩偶。但因受到黑瑪琪克的魔法，而使玩偶得到生命，平時主要和威德盟009一起行動。
威德盟009	15	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	魔偶005的超級拍檔，並為他處理許多雜務。兩人常常結伴而行，並且都是魔迪勒001的屬下。魔迪勒001是黑瑪琪克魔路普二世的玩偶，至於他的行蹤，則沒人知曉。
魔爪鷹	40	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	透過黑魔法的詛咒而重新誕生的老鷹科動物。具有神似日本忍者的敏捷的移動力與攻擊力。
糖芽蛙	40	叢林地區	喜歡吃據說是使用惡魔的牙齒所做的糖果，而使用該糖果攻擊他人的爬蟲類科怪物。
哈利牛	42	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	哈利牛原是某處高原的無名乳牛，但心存想要向鞭打他並命令他耕地種植的人類報復的意念，透過黑魔法而進行生物異變，變成了主要以鐮刀作為武器的怪物。
摩可可	18	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	尖尖的嘴巴、尖尖的耳朵、瘦瘦的身材，再加上令人羨慕的長尾巴，具有這些可愛造型的摩可可，主要是在叢林或高原地區出沒，在現實世界上是屬於寵物的一種。
傑諾可	12	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	長相雖然可愛，但因搜查領域廣闊，只要有人進入領域範圍便會進行攻擊。
小冰豚	15	北極地區	當北極冰塊溶化後，最初統治了白瑪琪克世界的海豚與海豹交配後產生的怪物。
骷髏王	100	地城、打怪區	骷髏王是受到魔法師支配的骨骸們的首領級怪物。頭部雖小，但其智能相當高，主要利用天空的攻擊魔法。
魔怪王	100	地城、打怪區	外型看似與一般人相同，具有並擁有與人類相似的能力值。因具有相當高的智能，因此以種族繁榮為目的。
魔獸王	100	地城、打怪區	具有動物的腦部結構，因此比其他魔王級怪物相比，其智能偏低，但仍然具備魔王級怪物強大的攻擊力。
冰原雪人	35	北極	冰原雪人是雪人類的怪物，具有神似北極熊的體型，身埋在北極雪地達萬年之久，適逢冰雪溶化，才得以從無止境的冬眠中甦醒。
小火龍	43	叢林、高原區域等，主要出現於草地或地面上。	小火龍原本是恐龍的幼兒，但在接受黑魔法的實驗時，產生意想不到的突變，就變成現在的模樣。






神之領域 首部曲 惡魔島



ASGARD



預定推出日 2003 4月

*研究製造所：NEXON　*販賣流通所：數碼戲胞　*遊戲類型：網路角色扮演　*科技需求：PII-450、64MB RAM

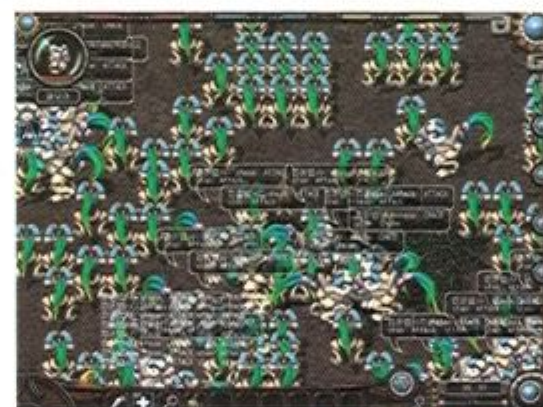


即將開放的寵物功能，屆時街上將會看到人手一隻愛爾蒙，在寵物數量增加的同時，是不是也該管理一下，不然到時路上的交通一定大亂！突然想到，要是把這些騎寵的人集中起來並定期舉辦比賽且開放下注的話……哇～發財的好機會呢！



諸神的第一份禮物——愛爾蒙

《神之領域》第一隻寵物的名字叫愛爾蒙！正如其名是一隻白色、長得很可愛的寵物，只要找到位於加利卡拉城中的寵物相關 NPC 購入寵物蛋，再將寵物蛋孵化即可。擁有強健的雙腳、威力強大的角，模樣很像馬的寵物愛爾蒙，在所有的寵物中是屬於較為溫馴的一種，是諸神的第一份禮物，也是人類最初馴服的寵物。因為牠跑得很快，所以一般都當作代步工具，將來也會陸續開放不同種類的寵物，讓玩家們有更多的選擇。



▲ 寵滿為患！



愛爾蒙的誕生

騎士可以騎乘。吟遊詩人在加利卡拉城裡以 150 萬的價格購得寵物蛋之後，再將牠放入懷中孵上一整天（現實時間 24 小時），愛爾蒙才得以破殼而出。根據吟遊詩人玩家的說法，如果有經過傳送點等地方，孵蛋的時間還會加長，所以各位吟遊詩人孵蛋的時候還是乖乖的冰在原地比較好。同時提醒玩家們，在孵蛋的時候記得關上交易和組隊、接受物品等指令，並選擇安全不受干擾的地點孵化寵物，若玩家中途死亡，死亡的這段時間並不列入計算。而王宮裡頭是公認的愛爾蒙孵化場，常常可以看到孵蛋的吟遊詩人，連新誕生的愛爾蒙也是到處"趴趴造"。除了可以騎乘愛爾蒙的騎士之外，其他的角色只可以牽著愛爾蒙到處去打怪，在這種情形下，愛爾蒙的死亡率一般都很高。等級 1 的愛爾蒙血量大約是 200，承受木箱 4 次的攻擊就差不多快死了，所以帶著寵物時，在牠還不夠強壯之前，千萬別帶牠去冒險送死喔！



騎士與愛爾蒙的結合

騎士騎乘愛爾蒙時，被怪物打到也會失血，使用恢復術也可以補血，如果要簡單解釋的話，可以說騎士只是變身為騎乘寵物的樣子而已，就像是使用變身捲軸一樣，只是這種變身是無限期的變身。騎乘寵物之前還必須換上專門的騎乘盔甲，同時在騎乘寵物之時，騎士們只能使用槍類武器及槍類攻擊技能，無法裝備盾牌及使用槍以外的攻擊技能，不過騎士攻擊的速度會加快。在一般的攻擊狀態下，攻擊速度感覺起來就相當快速，如果再服用混合藥水，那幾乎就是無限攻擊了，有夠酷也相當猛喔！



愛爾蒙跑得慢？





如果我們觀察玩家們的反應，會發現一般玩家似乎都認為愛爾蒙跑得太慢了，其實愛爾蒙看起來真的跑很慢。不少玩家都在問，牽著慢慢愛爾蒙走不會覺得很煩嗎？不過騎著愛爾蒙的騎士玩家卻不會感到速度很慢，說穿了都是因為畫面的關係。騎乘愛爾蒙的騎士玩家在畫面上所感覺到的是愛爾蒙與一般玩家速度差不多，事實上也是如此，但是其他玩家看起來則像是走得很辛苦的樣子，如果玩家開兩台電腦，一台開騎士騎寵，另一台則是看騎士騎寵的話，玩家很容易就可發現兩個畫面有所不同，下一次如果有愛爾蒙從玩家身邊經過的話，玩家可以試著追追看，那些看起來慢吞吞的寵物會咻一下就從畫面上消失，所以還有些玩家認為愛爾蒙會施展瞬移術呢！玩家可以試試看和牠比賽跑，之後就會發現，其實牠的速度和一般角色是一樣的。







愛爾蒙的死亡

若將等級1、血量200的愛爾蒙設為攻擊模式，然後帶著牠到海賊村以上的地區去，真的會很危險，而且在惡夜摩司以上的地區，怪物會先攻擊愛爾蒙。另外騎乘愛爾蒙的騎士若死亡，愛爾蒙也會跟著一起死亡，到目前為止還沒有復活愛爾蒙的方法，因此更要小心保護牠。愛爾蒙就算死亡，寵物蛋的外觀也不會有任何的改變，所以想購買愛爾蒙的玩家要更為小心不要被騙，如果可以的話盡量向自己熟識的人買。如果真的不行，至少在購買之前要請對方召喚愛爾蒙出來，以證明蛋蛋不假。





▲寵物也能幫忙打怪喔！





未來寵物的升級強化

未來寵物會不一樣的地方是，寵物在升級之後模樣會改變，並會展現出慢慢成長的樣貌，從寵物蛋→寵物幼蟲期→動物期→守護期→守護動物期→愛爾蒙成長完成的成寵。遊戲中將會新增寵物幼蟲期、動物期及守護期的模樣，而一旦開放寵物升級時，寵物的迷你視窗中會增加特殊按鈕，這樣寵物就可以像人一樣學習、使用魔法。另外也會增加狀態視窗，升級時就可以看到經驗值。







寵物未來的改變

未來在寵物的部分還可以使用額外增加的點數(屬性點數)，裝備方面則可以持有道具，也可以裝備上去。如果你想把寵物當個活動倉庫也是可以，不過這麼一來是有點暴殄天物……。同時在寵物升級過程中也會有跟人物一樣顯示目前等級的％數，玩家便可以確切掌握寵物何時會升級，而且在寵物升級時，一樣會增加HP等數值。當然，這些未來會增加的功能目前還尚未開放，玩家們在期待的同時，也要照顧好自己的愛爾蒙喔！





操縱寵物界面

點選兩次已孵化的寵物蛋就會出現一個寵物視窗，同時寵物也會出現並會有標示寵物的名稱(主人的名稱)、等級及血量。以下是寵物視窗的各功能介紹：

- 目　標：點選此按鈕之後，寵物會自動攻擊玩家所點選的角色或怪物
- 攻擊模式：如果有怪物攻擊主人，則愛爾蒙會主動攻擊該怪物，當主人在攻擊某一目標時也會與主人一起攻擊相同目標。
- 停　止：停在原地，等待下一個指令。
- 防衛模式：受到攻擊時才會反擊，即使主人攻擊某對象時，愛爾蒙仍是靜止停在原地，不會有攻擊動作。
- 騎　乘：只有騎士可騎乘，騎乘之前必須穿著騎乘服。
- 特　殊：目前未開放使用，以後會追加功能。





◆注・意・事・項◆

1. 第一階段寵物的寵物蛋，可在加利卡拉城裡購得，之後新階段的蛋，將可經由怪物或任務等各種管道獲得。
2. 只有吟遊詩人可以孵化寵物蛋。
3. 所有的職業都可以帶著孵化的寵物到處跑。
4. 只有騎士在穿著騎乘服的狀態下，可以騎乘寵物。
5. 目前所有寵物的體力、等級及攻擊力等都相同，以後會開放寵物升級。
6. 騎寵時攻擊力與能力值都與未騎寵時相同。
7. 寵物無法經由傳點移動到下一張地圖，所以如果要攜帶寵物至下一張地圖請先關閉寵物視窗、收起寵物，到下張地圖時再開啓放出寵物。





千年貳：匠神之章

預定推出日2003 3月

＊研究製造所：ACTOZ　＊販賣流通所：永世泰　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII-200、64MB RAM



《千年貳》將推新資料片--《匠神之章》，重點將擺在多樣的自製裝備、道具的面世，這會帶給遊戲多大的變化呢？就請往下慢慢看。

千年新一章--匠神之章



玩家引頸期盼的《匠神之章》即將要隆重登場囉！想要在千年的武俠世界裡成為一個人人稱羨的武林高手嗎？除了要有一身好武藝之外，身上的裝備和手上拿的武器都是不可或缺的主角。但是能夠擁有夢幻裝備的玩家，畢竟只是少數中的少數，如何滿足玩家的需求，讓每個玩家都可以手持神兵利器、身穿瑰麗袍甲，這將會在接下來要推出的《匠神之章》裡頭一一推出。



金工、匠人、裁縫、藥師四大技術登場

此次開放的技術共四個，分別是金工　、匠人、裁縫、藥師四大技術，學習技術必須要先去找教授該項技術的專家來拜師學藝。

金工



在目前的千年世界裡，極樂洞的閃飛劍：狐狸洞的龍光劍、月光刀：王陵的新羅寶劍，這幾樣都是特別受到玩家青睞的寶物，因為難以取得，所以能夠擁有的人也就少之又少。在即將推出的《匠神之章》開放後，想要擁有火力強大的武器再也不是一件難事了。

喜歡收集武器的玩家，一定要選擇金工這項職業，因為金工這個職業是專門製作攻擊性武器的職業，他可以製作出劍、刀、槍、斧共40隻不同等級的武器，且如果玩家修練等級到達極限「大師」時，所製作出來的武器最高破壞力可達300。而且呢，所製作出來的武器都有增加速度，就算是現在最熱門的太極武器，最高破壞力也不過才190，相比較下來，金工所製作的武器是不是迷人多了。



匠人

匠人一共可以製造4種裝備，除了帽子、護腕及靴子之外，拳法家所配的拳套也是由匠人來製作的。可別小看這個職業，他所製作出來的物品有的可以增加攻擊速度，有的則是增加閃躲值，而擁有一身的好裝備，對玩家在未來的《千年貳》世界裡，絕對是必備的條件喔！



裁縫





《千年貳》在服裝方面一直引以為傲的，就是玩家可以為自己的服裝和髮型進行染色的動作。在遊戲裡，玩家不是一成不變的，到處可以看到穿著不同色彩服裝的玩家出現，儼如一個花花世界，這也是吸引女玩家的原因之一。而除了可以為一般的服裝進行染色之外，玩家也可以經由打怪來取得想要的華麗裝備。

在這次要推出的《匠神之章》中，玩家又有了更多打扮自己的選擇了，裁縫這項職業可以製作出20件不同等級的道袍與鎧甲，而這些服裝的設計都是玩家以往沒有看過的式樣，相信會為喜歡裝扮自己的玩家帶來極大的樂趣。其中的頂級鎧甲防禦甚至高達240，另外還增加了14的閃躲值，相信對玩家來說，是一個不可多得的收藏品。

藥師





在《千年貳》裡，藥物一向是練功必備的物品，而藥物的取得，除了打怪掉落之外就是跟NPC購買。《匠神之章》推出以後，藥師這項職業將會是最搶手的一項職業，別以為他不會製作武器防具就什麼用途，其實藥師跟其他三個職業可是息息相關的。

藥師所提煉出來的藥品基本上分為兩大類，一類是屬性類的藥劑共10種，是專門用來提昇玩家遊戲中角色的屬性，其中包括了增加玩家活力最大值、攻擊力、防禦力、閃躲及命中率等屬性的藥劑。另一類是用於加工物品所需要使用的藥劑共7種，這種藥劑裡頭有玩家在加工裝備時必須要使用的元素藥劑，所以其餘三個職業在加工裝備時，都是必須依賴藥師這個職業的。除此之外，還有可以增加玩家加工裝備成功率機率的藥劑，對想要加工一些夢幻裝備的玩家來說，都是必備的良品。有些藥劑在製造完成以後，可以賣給市藥商，也可以在市藥商那邊買到。但是比較高級的藥劑，就沒有辦法賣給市藥商，也沒有辦法在市藥商那邊買到。

全新礦山地圖開放



這一版本的《千年貳》將開放礦山、廢礦及地下採石場三個景點共十餘張地圖，製作物品除了需要玩家技能值達到一定的標準外，原料當然是不能少的。獲得原料有兩種方法，一種是打怪物來取得，一種就是到礦山、廢礦及地下採石場三個景點去開採。另外主地圖上會多了許多可以生長各種草藥的藥草石可供玩家採集藥材。在這些礦山裡有一個隱藏的任務，據說被封印許久的石巨人之王將會在這裡出現。



獨特的技術相依系統

為了增加技術的趣味性及建立玩家間的互動，也為了使各個技術間能達到一個平衡點，千年小組特別為各位玩家研發出一套技術相依系統。究竟何謂技術相依系統呢？舉個例子來說，在玩家修練技能常會需要許多的材料，這些材料的取得除了從礦山和藥草石上採得外，很多都是要靠不同職業的玩家來製造，就像是《千年貳》的介紹裡所說的，這是一個正常社會的縮版，所以想要在遊戲中生存、達到成為一位技術大師的目標，就必須要靠其它玩家的幫助才能夠成功。





五百餘種全新武器、防具開放

隨著四大技術的開放，遊戲中共增加了五百餘種的武器、防具及市藥，再加上千年既有的染色系統，屆時將會有上千種造型出現在遊戲裡。這些物品都必需要靠各個職業的技術師來製造，且這一次所開放的物品是玩家從來都沒有見過的全新系列，相信到時候一定會帶給大家全新的感受。



另外，製作物品成功以後，還可以為物品做加工的處理來增加物品的特性，加工的物品總共分為四級，也就是說一樣物品可以加工四次的意思。加工物品需要特殊的藥劑，這必須要靠藥師的玩家來製作，玩家自己製作的物品能夠加工三次到三段，而玩家在地牢或是原野上打怪所掉落的物品能夠加工四次到四段。



越野菁英賽3

預定推出日2003 5月

＊研究製造所：Codemasters　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：運動　＊科技需求：PIII-600、128MB RAM



提起Rally汽車大賽之類的遊戲，許多玩家們可能都會聯想到SEGA系列的Rally賽車遊戲或是著名的「GT3跑車浪漫旅」系列，不過，由國外Codemasters公司所製作的「Colin Mcrae Rally」，已經被許多房車賽迷們列為「必玩經典」的房車賽遊戲，當越野菁英賽二代上市時，也幾乎是房車賽迷相當注意的遊戲之一，而現在介紹的這款「Colin Mcrae Rally 3」(以下簡稱CMR3)，相信一定讓許多賽車玩家們期盼已久，不論是遊戲的畫面和車子的設定，都比二代成熟80%以上！

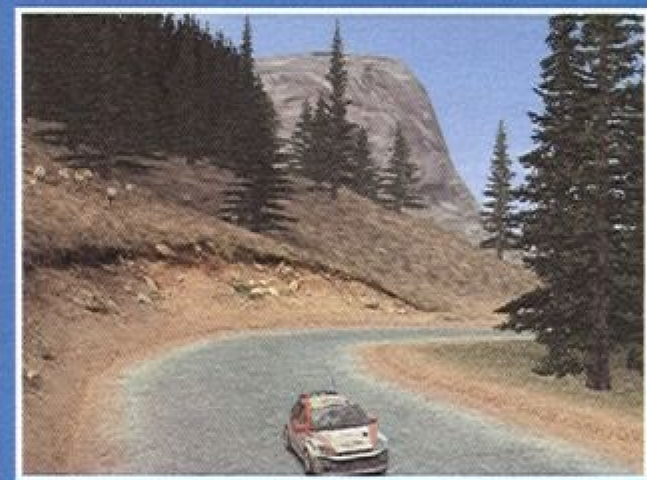
最新技術超擬真車體

提起賽車遊戲，近乎真實逼真，大概非「GT3跑車浪漫旅」莫屬吧，而後來推出的「2002東京~日內瓦」更可算是經典，不論是遊戲的設定或是畫面，都是出乎意料之外，但是「越野菁英賽3」所採用的車體技術和GT3所使用的可說是如出一轍，再加上由電腦所高運算的光影效果，可以說是把賽車遊戲發揮到極限，如果玩家開始玩CMR3時，先別進入遊戲，開啓欣賞車種模式，你一定會懷疑「這是真車嗎？！」，若是玩家的電腦在P4以上配合最高等級的顯示卡，在家中舉行房車賽，根本不是夢想。

除了超擬真車體之外，經過使用電腦運算的效能，當玩家的車子受到撞擊或是翻車等，車體上除了會凹陷，更嚴重可能會面目全非，像是邊開邊把車門搖晃下去一樣，這些在賽車時發生的撞車、翻車等突發狀況，導致車體變成任何隨機的模樣，都是製作小組精心設計製作的，不像一般的賽車遊戲，車上凹的總是那幾個地方，另外，車前方的正副駕駛，當車門因為撞車被撞掉的時候，你還可以清楚的看到開車的人會因為離心力的關係差點跌出車外，甚至是對著某個東西指指點點等。而車窗的玻璃可不是只用「反光」就輕鬆帶過，有時候光線不強就可以看到車子裡面載運的急需用品，當然，你一定要開啓光影效果才有辦法看得到，否則就只是一塊反光貼紙罷了。其他車體製作的細緻程度，讓玩家除了可以看到車窗的裂痕、翻在前面的引擎蓋，甚至是沾在車身旁的灰塵，不過當玩家的車子翻落谷底時，這可不是鬧著玩的......。







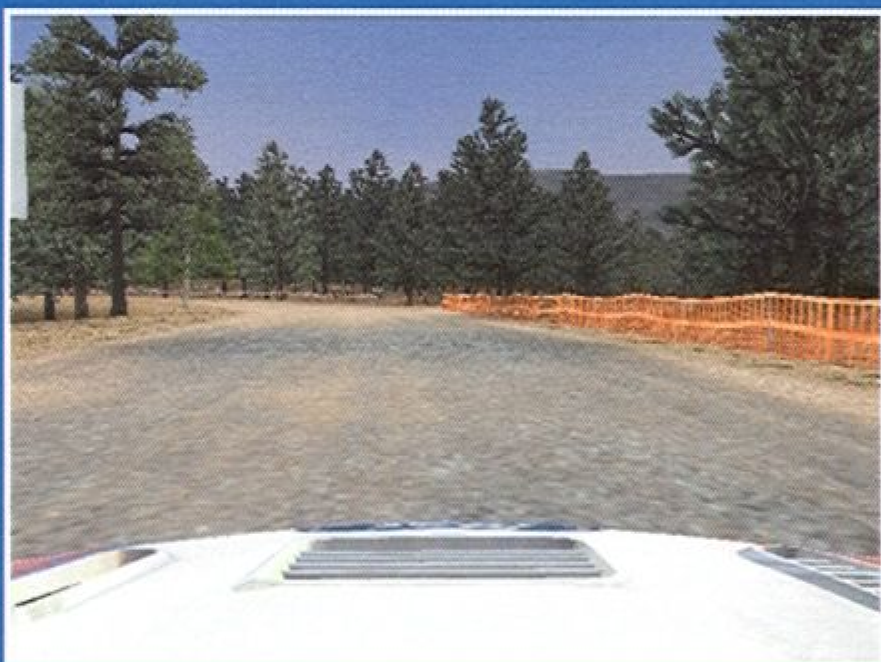
改裝你最想要的房車





在PS2上的GT3賽車遊戲，除了畫面展現相當出色之外，最受賽車迷最欣賞的地方就是「改裝」車子，在全新的CMR 3當中，玩家可以任意的設定各項車子的零件，像是底盤、平衡桿、車輪、甚至是選個合手的方向盤！當玩家進入遊戲時，如果想先體驗賽車的逼真，可以直接選擇簡易模式，自行選擇一台內定好的車輛進入遊戲，不過！作為一個賽車專業員，想自行改裝愛車這點很合理吧？！玩家可以先選好你要的車子廠

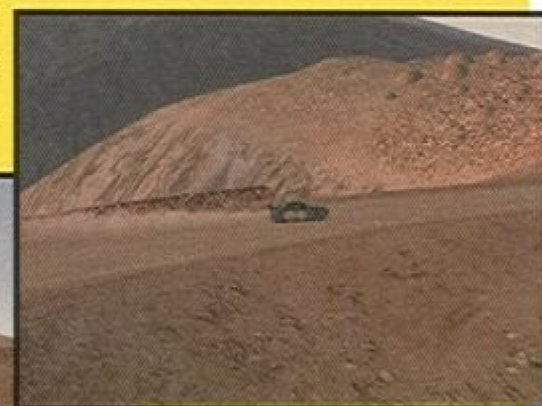
各國名車任君選擇



許多賽車迷最大的遺憾就是沒有那麼多的錢能收購各國名房車，在CMR3當中絕對能夠滿足你的愛車慾，遊戲裡的房車有些是大有來頭，也有一些是所有房車迷的最愛，像是福斯FORD、MITSUBISHI EVO等等，而這些車輛在遊戲中都可以任你改裝，另外，遊戲裡也可以讓你盡情的細細觀賞車輛，在網路上也有提供各種車輛360度的旋轉欣賞視角，不過，絕對比不上遊戲裡的真實，有沒有隱藏車種，這就讓玩家自行去發掘吧！

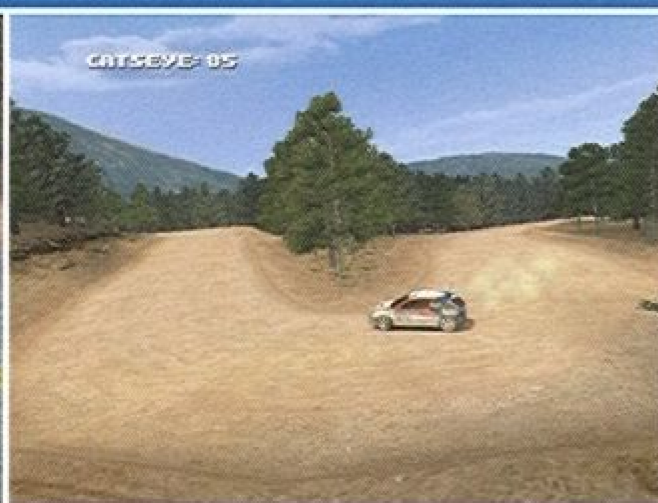
遊戲當中有一般娛樂賽，還有全國的錦標賽，可以和每個不同世界的車種競賽，如果把難度調到最難，某些國家代表的賽車技術，可能是玩家發揮渾身解數也不太能贏的車手，然而，在錦標賽當中，玩家也可以依需要改變車輛零件或是調整性能。除了錦標賽，玩家也可以和好朋友對戰，當然，對方也可以設計一台不遜於你的車輛，也可以把設計好的車子一起儲存到電腦裡進行對戰，如果兩台車輛的性能差不多，那麼就技術上見真章吧！















牌，光是在車子廠牌當中，就已經有橫跨整個世界的各地車種，從澳洲、義大利、美國車種，應有盡有，當選擇好你要的車種以後，也可以直接進行遊戲，在準備車子時，按下「Car Setup」你就會發現出現一大堆的零件給你慢慢選擇，從最大的底盤，到最小的胎痕影響，都是遊戲房車設定的最大重點之一，甚至是各種廠牌樣式的方向盤也可以供玩家選擇，組裝好的車子符合玩家的需要後，可以直接儲存起來，當你下次要進行遊戲時就不用再辛苦挑選零件重新組裝。



新天上碑2.10版 崑崙仙境

預定推出日2003 5月

＊研究製造所：HI-WIN　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII-350、64MB RAM



新天上碑開放攻城已有一段時間了，每週兩次的攻城大戰宛若伊拉克與美國開戰般精采。三月時，億泰利官方高層特赴韓國與HI-WIN會談，帶回來一些好消息！即將推出的新地圖青海省會下雪喔，相信玩家非常期待吧！另外，原攻城版的一些功能，也依玩家實際攻城狀況，作了若干的新增及修正，現在就快來看看吧！

攻城版修正特報

攻城期間將不會變紅人

通常在洛陽城比武台之外，玩家如果互相ＰＫ 對方致死，殺人者就會變紅，如果是惡意ＰＫ 其他玩家致死，變紅的顏色將更明顯且時間會更長。只要變成一級紅人，就不能使用草上飛和淩空虛道，如果變紅被殺死，還會噴出身上的寶物，甚至掉金錢。於是官方決定於攻城的期間取消紅人，讓玩家在攻城戰時可以廝殺個過癮。



▲左方幫城新增皇榜及歸還碑
◀右方幫城新增皇榜及歸還碑

《皇榜內容》

1．幫徽、幫派名稱及幫派人員（上線中的幫組員／所有幫組員）
2．幫派幹部組織圖（幫主、副幫主及黨主），幫主及副幫主的顏色以組織圖底色標示
3．察看各建築目前開發度

新增幫城內部皇榜

八大幫城現況
夢之語一花盟
黃鶴流天龍乾
幫主名：冰Heart
幫派人員：91
幫派名聲：0
開發度
城　壁：278　食品店：初級
城　門：289　倉　庫：初級
鐵匠鋪：269　練武館：初級
作　坊：91　天罡秘洞：初級



◀點選皇榜將出現幫城現況，知己知彼才能百戰百勝
▼新增皇榜在會議室的中央

由於原先幫城僅於中央設立一處皇榜　，而兩座城池皆位於左右兩方，為想要隨時掌握戰況的玩家造成些許的不方便。於是在更新版本中將於每個幫城會議室中間增設一處皇榜，玩家只要點皇榜就可以了解目前佔領此處幫城的幫派現況及開發度。



幫城內新增歸還碑

設置在地圖各角落的歸還碑，有將玩家送回洛陽城中央的作用，只要花１００碑幣，和25點內功，就可以回到洛陽，玩家想回鏢局存放寶物，或是想回城轉職⋯．．任何事情，在沒有其他玩家可以幫送情況下，甚至遇到仇家的追殺時，就近的歸還碑是玩家不二的選擇，由於攻城期間，回洛陽城跟店小二隨時買補是一定要的，所以除了原先設立於城幫中央的歸還碑外，還將於各幫城內增設一處歸還碑，方便玩家迅速買補。





幫城內歸還碑，方便攻城玩家隨時回城買補

青海青 黃河黃 青海風光真美麗

新天上碑的玩家在辛苦的攻城戰後，不妨解放肅殺之氣、調劑身心一番，從洛陽城直接買機票或沿著甘肅省一路過來，就可以來到青海省。位於青康藏高原的青海省，海拔平均3000公尺以上，草原面積廣大，巍峨挺拔的崑崙山、氣勢磅砣的青海湖，與大漠風光迥然不同的草原風貌，美景渾然天成，令人心曠神怡、流連忘返，是渡假休閒的好地方，異域風情、仙術、魔王、怪物，帶給玩家全新驚喜初體驗。厭倦了江湖腥風血雨的玩家，快來登上崑崙仙境，一同尋求武學以外的仙道，如此詩情畫意的青海雪域等著你來探險。



青海省場景介紹



通天河

★出沒怪物：

毒客、攝魂鬼、蘆翁、黃土魔人

青海省為長江、黃河之發源地，從青康藏高原開始的通天河位於兩大河川的發源地。李白的將進酒曾提及：「君不見黃河之水天上來　，奔流到海不復回……」，據說唐三藏西遊亦曾經過此地。







西　寧

★出沒怪物：

馴鹿人、飛鷹客、虎豹鬼、黃土魔人

「西寧」，它是位於海拔2200公尺之高的青海省省都，古代南涼曾設都於此。這裡人煙罕至，唯有幾家客棧在這地方為路過之武林人士提供膳宿。









崑崙山

★出沒怪物：

雪狼、冰雪魔人、白虎、崑崙劍帝

崑崙山為亞洲最大山脈之主峰，從古代起被推崇為道家之聖地（有人主張崑崙山位於河南省）。據傳聞，它也是西王母所住之地，尤其仙宗崑崙派之法術及武學，更是震古鑠今。









仙母洞

★出沒怪物：

鬼爪客、風魔客、毒舌蟲、黃土夜叉、崑崙護法

據傳是西王母（民間稱王母娘娘或瑤池金母）出沒地，古典有云：「羿請不死之藥於西王母，嫦娥竊以奔月」，掌管蟠桃園的西王母被民間視為長生不死的象徵。









崑崙秘洞

★出沒怪物：

逍遙子、崑崙仙人、八卦老爺、冰雪夜叉、炎天魔帝

崑崙派除了代表人物劍祖（玄玄無極老祖）之外，也以道術見長，比如打退邪師邪兵將秘法、指訣、花字、步罡踏斗全套秘法…，據傳崑崙秘洞內就有多位道教仙人隱居修行。









潛龍諜影2 真實之影
METAL GEAR 2：SUBSTANCE

預定推出日 2003 3月

＊研究製造所：Konami　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊遊戲類型：動作/冒險　＊科技需求：P-III 800、128MB



小尼：在《Metal Gear》（前譯為《特攻神諜》）出現之前，動作遊戲總是跳脫不出主角大開殺戒的模式，但《特攻神諜》卻改變了這一切，獨特的隱匿遊戲性質和逼真的背景設定，掀起一陣前所未有的間諜遊戲熱潮！之後的《Metal Gear 2》（前譯為《特攻神諜2：自由之子》）以更細緻寫實的3D畫面和更多樣化的人物動作，不但讓遊戲中主角『Snake』成為家喻戶曉的動作英雄，更捧紅了遊戲製作人小島秀夫；同時也引起其它遊戲的追隨哦！（如近期上市的《間諜遊戲》）^^

小藍：你以為在賣汽車？我還追隨者的覺醒咧^^！！

接近完美的頂級諜報遊戲

《潛龍諜影2：真實之影》PC版在2002年E3展中所展出的遊戲片段，表現出幾乎等於3D動畫的畫面水準，不但讓全球媒體驚艷萬分，PC版增加的大量超值內容，更使數百萬玩家期待不已！遊戲中玩家除了可以操作Snake、雷電兩位主要角色之外，還能使用其他角色來進行遊戲！此外，遊戲中更追加了近五百個挑戰玩者們智力、反應力、判斷力等趣味十足的「模擬任務」（VR Mission）及「額外任務」（Extra Mission）！任務內容除了一般正經嚴肅的戰鬥外，還有許多讓玩者哄堂爆笑的惡搞任務。如果玩者完成這些任務，將可以開啓遊戲中的隱藏人物、服裝與新挑戰。這些新增的遊戲模式，保證會讓玩者對此超級名作的熱誠再度燃燒起來！



《特攻神諜2》PS2版成為2002年E3展的最佳遊戲！

《特攻神諜2》內容完美移植



小島秀夫曾表示：『在增加了這些重量級內容後，《潛龍諜影2：真實之影》PC版才是『Metal Gear 2』最真實的樣子！』

《潛龍諜影2：真實之影》PC版可說正是PS2版《特攻神諜2（Metal Gear 2）》的完整威力加強版，不但100%完全移植《特攻神諜2》遊戲內容，讓玩家享受遊戲中水花四濺、風雨交加的驚人擬真遊戲場景，體驗包括走路、爬行、隱匿、偷窺、誘敵、把敵人擊昏藏起來等多樣化動作！玩家更能選擇『Snake』或『雷電』進行遊戲，難度將有6種差異，大致上『Snake』所遇到的敵兵較多，適合高手來挑戰，相對的雷電則是較為簡單。此外，《潛龍諜影2：真實之影》PC版更追加超大量新遊戲內容，以下將逐一介紹這些新增的內容。

如同電影般的遊戲流暢度

在《潛龍諜影2：真實之影》PC版中，有許多與其它動作遊戲不同的過關要素，將這些要素整理起來共可分成四大模式，遊戲中追加的VR模擬任務，就是讓玩家在一個虛擬的3D立體空間中進行這四大模式的訓練。玩家可選擇扮演『Snake』或另一名主角『雷電』進行遊戲，關卡總數更高達350個之多！以下是這四大模式的詳細介紹。

First Person View Mode 第一人稱模式

《潛龍諜影2》如果變成FPS會是什麼樣子？在這個模式中玩家將能得到完美的答案！此模式讓玩家完全用第一人稱射擊的方式進行遊戲，關卡的內容全部經由製作小組特別設計，在不流失《特攻神諜2》原味的方式下，讓玩家過足FPS的癮！



▲ 超過350個VR模擬任務！

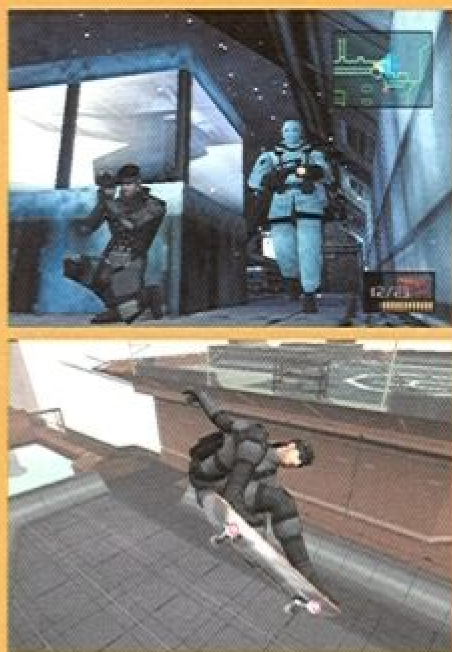
Weapon Mode 武器練習模式



在此模式中，玩家必須善用各種不同特性的武器，來殲滅關卡中的敵人或特有的敵方目標，玩家也可以利用此模式來練習並熟悉遊戲中武器的使用方式：此模式中的特定武器除一般槍枝外，還包括C4塑膠炸彈、武士刀甚至空手搏擊（『Snake』限定）。

還不滿足嗎？再給你150個額外任務（Alternative）！

《潛龍諜影２：真實之影》PC版中追加的額外任務（Alternative）模式，是製作小組將《潛龍諜影２：自由之子》中的重點關卡重新編輯而成（非VR關卡），利用場景中複雜的結構來設計全新關卡，並賦予全新的任務目標。全部的任務也分成四種模式，總關卡數超過150個！



原名《特攻神諜2》的《潛龍諜影2》已在全球狂賣六百萬套以上！

Bomb Disposal Mode 拆除炸彈模式



此模式的目標就是：於時限內找出隱藏在關卡各處的炸彈，然後拆除它們！由於關卡中許多炸彈的放置之處極為隱蔽，可能在天花板或桌底，玩家必須要善用第一人稱視角來尋找這些炸彈，考驗玩家的觀察力和行動力。

Elimination Mode 殲敵模式



◀ PC版更追加大量全新要素，並以DVD的超大容量呈現！

把敵兵全部幹掉！雖然《潛龍諜影２》的最基本樂趣是在躲避敵人，但難免你也會有手癢的時候，而這個模式將能完全滿足你嗜血的渴望！此模式的過關條件就是將所有敵人撂倒，方式則看個人喜好，用槍用刀全不設限，讓你放手大幹一場，夠狠就好！

Hold Up Mode 制服敵兵模式



在《潛龍諜影２》中另一種制服敵人的方法就是無聲無息地接近他們，然後用槍逼使他們舉手投降，而這正是此模式的遊戲內容。此模式巧妙的將"躲開敵人"的要素轉換成"無聲貼近敵人"，對玩家的隱匿身手有著更高的要求！

Photograph Mode 攝影模式



《潛龍諜影２》製作小組再次展現其過人的創意，玩家在此模式中，必須根據遊戲要求，將指定目標物拍攝下來（特攻神諜：零！？），如果照錯東西就算是失敗。關卡中有些只是單純的攝影，而有些則包含著特殊劇情或意料不到的驚人情節發展，等著玩家去一一體驗！（同樣的，玩家必須先完成前三種模式的所有任務，才能進行此模式）

隱藏人物及額外收錄 Snake 5大關卡！



在《潛龍諜影２：真實之影》PC版中，除了以上所敘述的追加要素外，更增加了其它會讓玩家大呼過癮的諸多特點。其中的：隱藏人物要素，讓玩家有機會能使用『Snake』和『雷電』以外的角色進行遊戲，像是『忍者』！此外，遊戲中還包括像是『Mission Record』任務記錄模式、『Boss Survival』頭目挑戰模式等。除此之外，遊戲在額外增加的模式中，有著五段和原本《特攻神諜２》無關的劇情任務，在這五大關中玩家將操縱『Snake』為主角，勇闖完全不同的原創新任務，每大關都提供了一小時以上的遊戲時間。玩家更能在此模式中見到一代的女主角Meryl哦！



《特攻神諜2》PC版台灣將與全球同步發行！

Sneaking Mode 潛行模式

此模式又分為兩大類：

1.『Sneaking』潛入模式：此模式讓玩家體驗《特攻神諜》賴以成名的獨特遊戲樂趣，玩家必須靠著精湛的無聲潛入技巧，躲過眾多巡邏敵兵的耳目，不驚動一兵一卒而順利到達終點。

2.『Elimate all』殲敵模式：靠一已之力，安靜地個個擊破除掉關卡中所有敵兵，務求不打草驚蛇，過關條件比潛入模式更為嚴苛。

Variety Mode 搞笑模式

這是一個最特殊的VR訓練模式，製作小組費盡苦思將《特攻神諜２》的基本規則，套入許多各式各樣的全新玩法中，要讓玩家體驗完全不同《潛龍諜影２》！製作小組甚至加入許多搞笑的新點子，讓關卡設計和完成條件都讓人驚嘆不可思議！玩家千萬不能錯過這個精心設計的模式。（玩家必須要先完成前面三種模式的任務，才能進行此獨特模式）。



旺來麻將 ONLINE

預定推出日 2003 4月

＊研究製造所：億泰利多媒體　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：線上撮合制麻將遊戲　＊科技需求：Pentium 133、64MB RAM



《旺來麻將》的特色之一，就是以社會上各種不同職業階層的人作為人物的設定，不僅可以滿足大家對於不同社會角色扮演的幻想，也更貼近真實打麻將的樣子，而前幾期為大家介紹了一些基本的內容，還有幾個人物的造型，想必大家對他們的身家背景一定很感興趣，到底是些什麼人出沒在旺來麻將館裡，這一次就為大家詳細介紹。

旺來麻將主要角色介紹

檳榔西施

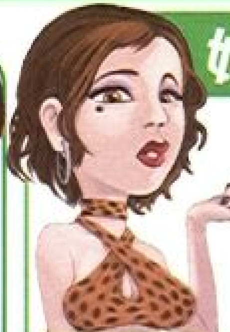


年齡：19 歲
身高：158 公分
嗜好：KTV、電視購物

簡介 出生於屏東佳冬，因為家裡種植檳榔，於是自小即熟悉檳榔西施工作的內容。面貌姣好、身材火辣，對自己外貌相當具有信心。只要有她所在的檳榔攤，生意必然欣欣向榮。最常說的就是「阿ㄙㄢ森，要不要來兩粒~~~~~~~檳榔阿？」

拿手麻將絕活／撒嬌、影響牌友思考力。

媽媽桑



年齡：約 30 歲上下
身高：168 公分
嗜好：看電視（尤其是台灣霹靂火）、交際

簡介 媽媽桑在「服務業」打滾多年，閱人無數，在江湖中號稱大姐大。雖年紀稍大，但風華猶在。一當被她「盯」上的純情少男，沒有不陷入在她的股掌之中……，聽說最近跟小鄭分手的"莉莉"姐是她的換帖好友。

拿手麻將絕活／混一色、清一色。

清秀美眉



年齡：26 歲
身高：165 公分
嗜好：逛街血拼、流行時尚

簡介 任職於某金融機構，標準的 OL（Office Lady）。平日特別注意各式「名牌」的訊息，為了賺取買名牌所需費用，她每天都到旺來麻將館試試手氣。因為做的是跟錢有關，所以別看她清秀可愛，她打起牌來可是連賭神都不敢掉以輕心。

拿手麻將絕活／碰碰胡、三暗刻。

白衣天使



年齡：15 歲
身高：155 公分
嗜好：Super Dollfie 人型娃娃

簡介 就讀於台北的某護校。她的夢想就是成為東方的南丁格爾，以服務全人類為己任，雖然是這樣說，其實是希望嫁給醫生來當個醫生娘……。

拿手麻將絕活／哀兵攻勢、讓人不忍胡牌。

旺來賭神



年齡：28~33 歲
身高：170 公分
嗜好：踢躂舞

簡介 賭神的真名與來歷沒有人知道。某天賭神突然出現在「旺來麻將館」，向館內各麻將高手挑戰，立時技壓群雄，眾人皆甘拜下風。因此他被冠以「旺來賭神」的封號。麻將館裡的人都在謠傳，他的小鬍子是他運氣的來源，每當他摸摸鬍子，想要的牌就可以摸得到，跟正牌賭神摸他小指上的"賭神玉環"有異曲同工之妙。

拿手麻將絕活／天胡。

史巴克



年齡：157 地球年
身高：1.9727 公尺
嗜好：冥想、太空旅遊

簡介 出生於「瓦肯星球」，為研究宇宙生命型態，穿過超空間而來的外星人。史巴克具有冷靜的頭腦與超強的邏輯分析能力。

拿手麻將絕活／記憶三家丟入海底的麻將牌。

悶騷帥哥



年齡：29 歲
身高：178 公分
嗜好：電影、汽車

簡介 年輕的國中教師，對應付叛逆時期的少年相當具有心得。然而在另一方面，他對外貌有著無可救藥的潔癖，特別注重臉部的皮膚細緻與光滑。最害怕長痘痘，這樣他一整天都不能專心上課，也不能去打麻將，不然一定頻頻放槍。

拿手麻將絕活／門風、圈風牌

小奸商



年齡：33 歲
身高：163 公分
嗜好：酒家、小白球

簡介 曾為證券操盤大亨，一秒鐘幾十萬上下。自從股市崩盤，經濟景氣不佳，這位曾經叱吒一時的小奸商，開始改賣牛肉麵……他的名言是：「埃．雪歐．逼．巴庫（I shall be back）。」

拿手麻將絕活／屁胡、跟打熟牌。

收費方式：免連線費、免時數費，僅收取開桌費，每局一元

Might and Magic IV

魔法門之英雄無敵IV 疾風戰場 Winds of War

預定推出日2003 3月

＊研究製造所：3DO　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊遊戲類型：回合制戰略　＊科技需求：未定



增加英雄無敵一向最令人讚賞的音樂系列



三種等級四的魔物登場



提供了全新的戰役編輯功能



玩家可以物品製作、塗裝功能，並創造新神器



戰略遊戲的不朽傳奇

在《魔法門之英雄無敵》四代上市後，造成了全球玩家的風靡，而製作公司3DO也緊接者推出了資料片《暴風前夕》，將這股熱潮順利的延續下去，也讓全世界的死忠玩家們更盡興的投入這個奇幻戰場中，但是，玩家是永遠不會滿足的，在享受過《暴風前夕》之後，要求下一款資料片的聲音也越來越多，而今天，國內代理英特衛就要公布這個令玩家們趨之若鶩的好消息：《魔法門之英雄無敵Ⅳ》最新的資料片－《疾風戰場Winds of War》即將把這股魔法與力量的熱潮延續下去，並且準備面對體驗更大的驚奇、挑戰更困難的冒險故事…

三種從未登場的魔物

《疾風戰場》除了承繼以往的優點外，更添增了三種新魔物及許多讓玩家期待不已的新玩意。分別是：

1.生命陣營－等級四的投石機（Catapult），能夠投擲燃燒的巨石來攻擊敵人，不但破壞力驚人、攻擊距離遠，而且還能夠兼具攻城武器的機能，成為正義之師的一大助力。

2.力量陣營－等級四的瘋狂蠻牙（Frenzied Gnasher），這個部隊造價昂貴，必須花費4000黃金才能雇用，但是他的特殊能力非常有效，本身能夠對所有魔法免疫、而且擁有狂戰士的技能及攻擊力，對善用魔法的生物、戰術是極大的威脅。

3.混亂陣營－等級四的百噸龍（Mega Dragon），這個邪惡生物天生就具有50%的魔法抵抗力，牠的噴吐攻擊一次可以弧狀方式傷害所有位在前方的敵人，而且百噸龍擁有重量級的傷害力，這個怪物可以說是遊戲中最棒、最為強大的單位。



《疾風戰場》擁有了新戰役、英雄、故事、建築、怪物、地圖以及音樂等要素優勢，並在推出前已經受到全球各界玩家、媒體的重視，尤其在主程式以及前一款資料片的大熱賣之下，線上喜歡線上對戰的玩家也隨著日益增多，3DO在此時推出《疾風戰場》，夾帶著以往英雄無敵四代稱霸戰略遊戲的氣勢，正是玩家們不可錯過的選擇哦！



六座全新設計建築物

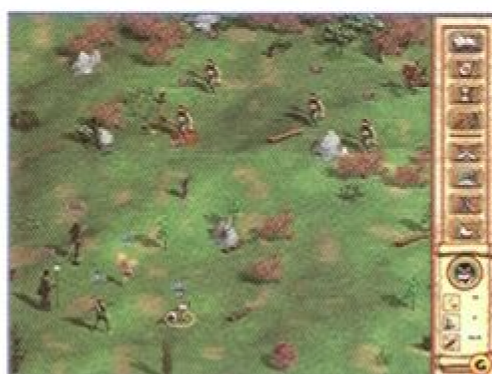
除了新單位外，遊戲也增加了六座全新設計、用以雇用部隊的建築物，包括了：

1.哥布林軍械庫（Goblin Armory）可雇用哥布林（Goblins）
2.巫師防衛塔（the Ward of Sorcery）可雇用邪惡巫師（Evil Sorceresses）
3.巨獸山谷（the Gargantuan Dell）可以徵召巨獸（Gargantuans）
4.黑騎士聖堂（Dark Knight's Sanctum）能夠雇用黑暗常勝軍（Dark Champions）
5.圍城工廠（Siege Workshop）用來製造投石機（Catapults）
6.獸欄（Beast Pen）可以召喚瘋狂蠻牙（Frenzied Gnasher）

這些新的建築物會出現在《疾風戰場》的戰役以及地圖中。

新增六場全新戰役

本資料片的故事依舊是圍繞在《英雄無敵Ⅳ》的背景上，而玩家們現在來到了北方大地：甲濃（Channon）－－一個被五大軍團入侵的國家，玩家們將依照所選擇的陣營不同，來對抗其他四個強權國家，除了全新的劇情故事外，當然也有增加各陣營的新角色，例如黑暗英雄史帕茲．瑪帝酷司（Spazz Matticus）等等充滿個性的人物都將陪伴玩家一起闖過難關。



麻將幻想曲



預定推出日2003 4月

＊研究製造所：明日科技工作室　＊販賣流通所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智博奕類（限制級）　＊科技需求：PII-233、128MB



麻將遊戲百百種！到底哪一款才能真正的滿足你的『需求』呢？^^是16、13張麻將、網路連線功能，全套的麻將功能皆齊全的遊戲嗎？呵呵～想必不是吧！^^看到小藍那個流口水的表情，想必大家就知道小藍接下來要介紹的是哪一種遊戲了吧！其實小藍要介紹的這個麻將遊戲也有很多新的特色啦，例如：首創麻將練功系統、是個標準正宗13張麻將等等，但最重要的就是這款遊戲提供了可以讓玩家替眾美女們扒衣服的極樂快感，直接挑戰你的興奮血壓值哦！哇～我的口水又流出來了^^





煽情的故事簡介

一趟埃及旅遊行程　誤觸古老禁忌傳說：Selina--愛愛旅行社領隊，她帶著金山大酒店的深甜恭子、徐若仙、張飛姝、川島摸樹代等八位公主，前往神秘的埃及金字塔，找尋埃及豔后不老秘方及馴男絕招，在她們探險的過程中，八位公主因誤觸埃及長老的魔法書，長老一氣之下便把她們的身體與靈魂囚禁在魔法書內，命大的Selina幸運的逃過一劫，害怕的急著到處找幫手……英勇的你，願意解救她們的身體與靈魂，讓她們脫離被囚禁的命運嗎？英雄！快來吧！她們需要你！！



讓你直接掌握女奴俱樂部

誘人的遊戲特色

1 創新日式繪畫CG美少女

你嚮往一次擁有辣妹護士、靚女高校生、俏皮女秘書、美麗空姐、性感女舞者……陪你度過每個寂寞的夜晚嗎？來吧，加入我們的探險之旅，你就有機會拯救被禁錮的酒店公主們，解除魔咒成為真人，甘願做你的女奴，任你使喚。



東洋CG美少女VS真人獻身演出

2 真人放浪演出

性感的公主美眉，讓你一件件扒光光她衣服，脫到手軟！除此之外，美眉身上有超性感地帶，當你用怪手輕輕觸摸，美眉可會情不自禁呻吟……讓你蝕骨銷魂，擋不住的衝動。

3 全新魔法葵花寶典

遊戲中加入魔力點數及魔法牌系統，累積至一定程度，讓你有機會擁有絕世好牌，增加麻將百年功力！不論斷么九還是大三元甚至字一色，通通讓你洗到爽！百戰百勝，攻無不克，打到美眉嬌喘呻吟、哀聲求饒。



強滾滾、火辣辣



全新體驗　先睹為快



提供空前勝利的『喜悅』

4 數百張慾女圖庫

名聞國際、享譽亞洲，知名寫真名模全部收納，為你寬衣解帶，淫蕩、撫媚、熱情、火辣、清純、風情萬種，完整收錄，保證讓你心癢難耐，欲罷不能，意猶未盡！

5 考驗你的功力與智慧



裸裎較技、徹底『性奮』解放

極有個性的AI智慧，麻將不再只是與單純的人工智慧對戰，在程式與規劃巧妙的設計之下，遊戲中8位美眉們打牌都會有她們獨特一套風格及習慣唷！比真人還難纏！真正的大考驗等待你來開啟。

暴風雪 被遺忘的戰役
IL-2 Sturmovik The Forgotten Battles

預定推出日 2003 4月

＊研究製造所：Ubi Soft　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：飛行模擬　＊科技需求：Pentium III 800/AMD Athlon 700、256MB RAM

更豐富的場景、更精細的遊戲畫面



《被遺忘的戰役》加入 2 個新的地區，分別是芬蘭和匈牙利，還增加了十個新的多人任務線上地圖。製作小組在製作多人連線地圖時，特別針對多人連線的遊戲性進行製作，為此還在其中加入了充滿懸崖的多山地圖，讓纏鬥狂熱者可以進行懾人心魄的山谷追逐戰。

資料片中 119 種全新繪製的二戰飛行器，其中至少有 80 種飛行器可供玩家操作，每一架飛機都有更逼真的金屬材質貼圖、光影追蹤，在加上 3D 的光線特殊效果，配合 DirectX 8.1 的支援創造出極度逼真的地表環境，而所有飛行載具的 3D 模型也是目前最為寫實細膩的。為了達到最佳的真實感，遊戲中首度在機艙內嘗試使用後視鏡，飛機引擎亦可做細部控制，部分的飛行器具甚至搭載了引擎滅火器。遊戲中玩家在空中所看到的雲不再只是假的，而是真實的雲體，更甚者，玩家可以在纏鬥時躲入雲內，然後再突然衝出進行偷襲！另外，無論是光線效果、陰影、天氣及日夜變化、地面部隊的沙塵、機體著火時的黑煙，無一不真實，讓玩家感覺不出這只是一個遊戲。而最被全球媒體一再稱讚叫好的，則是它的真實損害模型，遊戲中每一台飛機的 3D 模型都被分成數十個各自獨立的部份，戰鬥後殘破的機艙、穿孔的機翼與碎裂的尾翼更可明顯的看出模型各物件的精緻度。





精緻的3D模型



為了讓更多玩家進入擬真飛行世界，廣受好評的《暴風雪IL2戰機》即將要推出的資料片－《暴風雪：被遺忘的戰役》(IL-2 Sturmovik：The Forgotten Battles)，去年所推出的模擬空戰遊戲《暴風雪》，無疑是高擬真度模擬飛行遊戲的最高指標，歐美媒體一致給了《暴風雪》極佳的推薦，更使《暴風雪》榮獲2002最佳飛行模擬遊戲，雖然說這是資料片，但玩家並不需要原本的光碟即可進行遊戲。

動態戰役與真實AI

為了帶給玩家真正參與戰爭的感覺，這次玩家在任務上的表現，將實際反映往後的戰場及任務狀況，你也會因為功勳彪炳得到新式戰鬥機的使用權，所有在任務中的戰績都會影響雙方補給線、新式武器的研發以及加速陣營的勝利或敗北。當然，模擬飛行迷關心的美式戰機 P－40 、P47 與 P51D ，這次也加入遊戲中的歐陸戰場，玩家甚至可以組隊搭乘 He-111 分別擔任駕駛，砲手或投彈手，合力將魚雷送給敵方戰艦。敵人行為更是加倍真實，你可以看到電腦控制損害嚴重的飛機在瀕臨失速的情況下，仍努力操作受損尾翼以不規則的飛行路線試圖攻擊你。





各式戰機供玩家選擇

更多樣化的任務

《被遺忘的戰役》提供四種遊戲模式：分別為快速戰鬥模式、任務模式、戰役模式及多人連線模式。這次，製作小組花了更多的心思在任務上，任務模式可以說是重頭戲，其中幾乎包含了所有二次世界大戰你想得到的戰役，你可以駕駛者 He-111 丟下致命的魚雷擊沉戰艦。或是突破夜晚警戒探照燈與隨時籠罩高射砲彈幕的城市，更別提數十架護衛機編隊飛行的超大型空中纏鬥護航任務。



努力追擊敵機，以求勝利

1503美麗新世界 Anno 1503 The New World

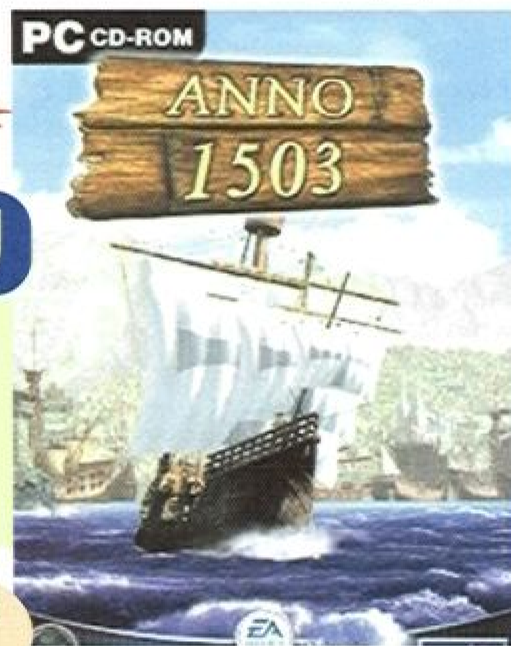
預定推出日 2003 3月

*研究製造所：Sunflowers Interactive Entertainment *販賣流通所：美商藝電 *遊戲類型：策略 *科技需求：Pentium II 266Mhz、64MB RAM



不同於時下幾款強調超快戰鬥節奏的即時戰略遊戲，《1503美麗新世界》可說是風格相當清新可人的一款即時戰略搭配策略經營的遊戲，也難怪在德國一上市，就成為德國遊戲史上有史以來銷售最好的一款即時戰略遊戲！而如今《1503美麗新世界》中文版即將在三月底與台灣的玩家見面了，喜愛探險、即時戰略、策略經營的玩家們，一定要到《1503美麗新世界》中文版遊戲世界中瞧一瞧！

遊戲主要特色



結合即時戰略及帝國經營之最

所有最頂級的即時戰略遊戲所能帶來的緊張刺激、動作場面，你都能在這款遊戲裡享受到。複雜的經濟架構，讓你更能享受到令人絞盡腦汁，不知不覺天之將明，是款深度十足的帝國經營遊戲。

出色的遊戲畫面

令人為之目眩神迷的遊戲場景，十六世紀栩栩如生呈現在玩家面前。超過 350 種建物，從教堂到守衛塔、菸草農場應有盡有。每個文明都有專屬的視覺風格。貝多因人的營地大多是帳篷，而摩爾人則喜歡住在螺旋狀的回教尖塔裡。遊戲巧妙的結合了 2D 及 3D 效果。地形是全 3D 繪製，有 32 層的高低差。而兵種及建物都是事先繪製好，但與背景融合得天衣無縫，更能展現出細膩的畫風。

風格獨特的愛基斯摩人





16 世紀的強權國家

遊戲中共有九個文明。每個文明都有其獨特的商品。如：愛基斯摩人擅長捕鯨，製造燈油；威尼斯人則傾其全力製作出最高品質的鞋子。從歐洲的石材街道到亞洲的大草原到南美的熱帶叢林，你將與包括威尼斯人、摩爾人、印地安人、南太平洋島民、愛基斯摩人、蒙古人及阿茲特克人在內的九種不同文明通商、交戰。這其中還包括獨立的海盜。雖然海盜在遊戲中專司破壞，但你能可以雇用他們來攻擊敵人。

勇敢對抗大自然

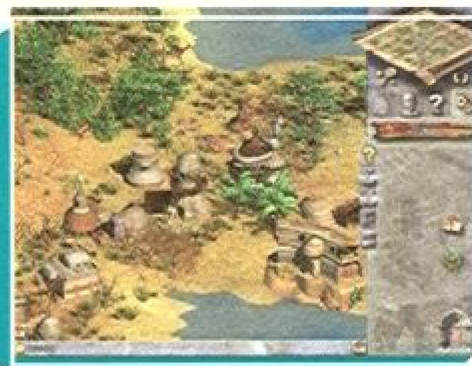
在多樣的氣候條件下殖民，比如冰雪荒涼的凍原，人煙罕至的沙漠，還有林木茂密的叢林。每種地形都有獨特的天然資源、原生動物，將帶給玩家最獨特的挑戰。



蒙古人當然要有蒙古包建築。

多樣多變的玩法

在單人劇情模式、戰役模式及無限模式中，體驗無盡的單人遊戲樂趣，也可以在多人模式中向朋友挑戰。



海陸大戰

順應地形不同，決定戰術，你可以指揮大軍攻陷敵城城牆，也能授權海軍對鄰近城市進行貿易禁運。看你巧妙佈陣，指揮若定，從劍士、長槍兵、弓箭手、火槍兵、十字弓兵到醫護兵，中世紀登場的兵種應有盡有，而部隊的經驗值設定，更能令你培養出身經百戰、攻無不克的大軍。

印地安人的帳篷也描繪得不



大幅強化的人工智慧

觀察你遭遇到的文明差異，有些想與你友好通商，有些則只是想與你一戰。面對不同的形勢，你必須深思熟慮，靈活運用不同的行為模式來應對。

Lucky Stars

叮噹5福星

五路福星各顯神通、

術、劍、醫、法天地轟動！



奇招百出、活潑善變
的超可愛SRPG即將
響叮噹登場!!

- 對戰陣勢自由作變化
- 可愛角色互動趣點多
- 五種職業團結力量大







研發製作



亞博克電腦

出版發行



智冠科技股份有限公司

http://www.soft-world.com http://智冠.TW

你的爭戰　你的策略　30秒 決一生死

中古世紀圍城之戰　以特殊的攻守之道　進行戰略突擊

四月發燒上市!!

Castles & Catapults

LET THE SIEGE BEGIN!

兵臨城下

系統需求
Windows 98/2000/XP
Pentium III 600 MHz
128 MB RAM
450 MB HDD Free
8X CD-ROM
多人連線

1. 結合回合制戰略與桌上型遊戲優點
2. 創建你的防禦堡壘抵抗敵手進攻
3. 率領弓茅兵,巫師,騎士,龍進行攻城
4. 輕鬆,好玩,不複雜的設計定位
給你不一樣的策略遊戲玩法
5. 多人連線對戰挑戰你我的攻防力









INFOGRAMES Taiwan 英寶格股份有限公司 INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
Tel:02-55549523 Fax:02-25456060
http://www.tw.infogrames.com


POWERED BY gamespy



美伊戰事一觸即發
世界情勢陷入危機 你是否能阻止戰爭的爆發呢!

I.G.I-2
COVERT STRIKE
核.武.浩.劫.-2

1.具多樣化的遊戲玩法-結合高科技設施給你007式的特工戰術
2..30多把強大火力-狙擊槍,火箭炮,手榴彈等助你深入敵穴殲滅障礙物
3..超強敵人人工智慧-高互動性的NPC及敵人以真人AI挑戰你的進攻戰術.
4.神秘鬼祟的遊戲風格-寂靜中進行暗殺行動遠比正面衝突殺戮更具挑戰性
5.19場任務戰役-函蓋三大洲領土進行攻堅戰役;堅守,偷竊,滲透及逃脫行動.
6.多人團隊連線模式-攻守方各8人同組加入戰局,成功只有生存的人可享受
7.單人的劇情模式-接續第一集的故事情節Jones將再度阻止國際恐怖組織對世界的傷害.

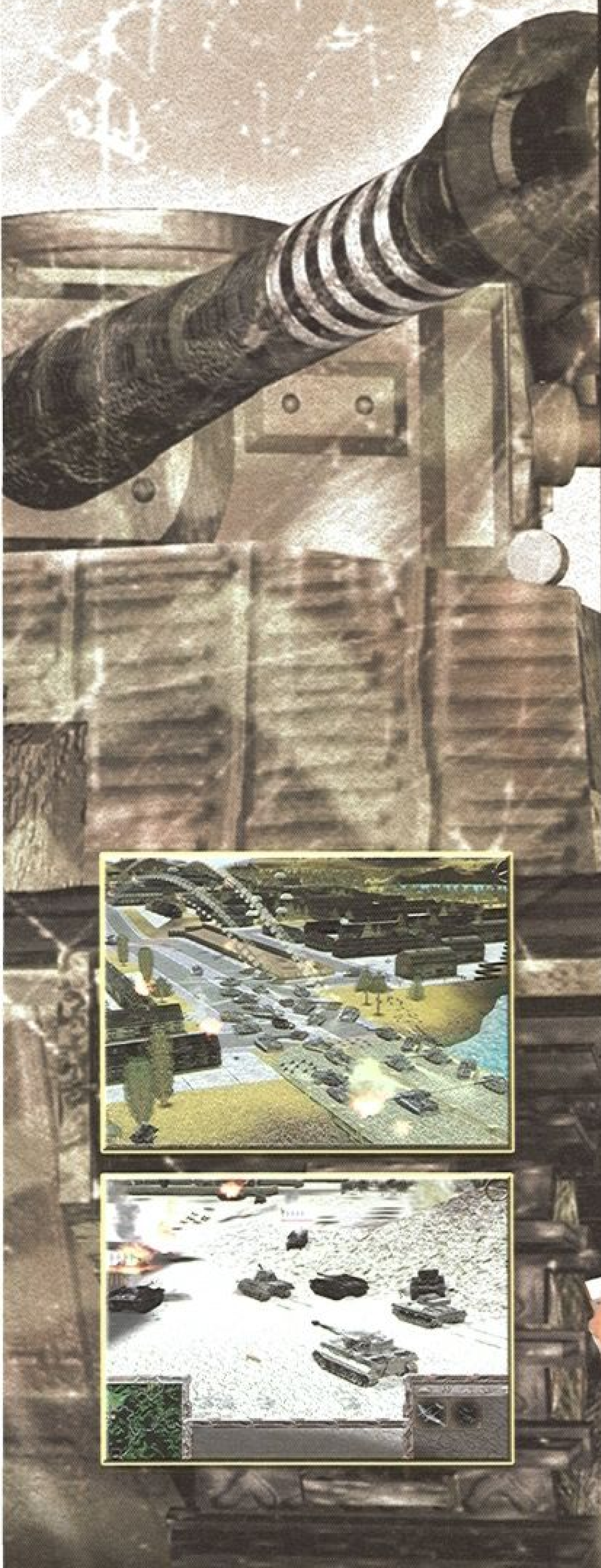






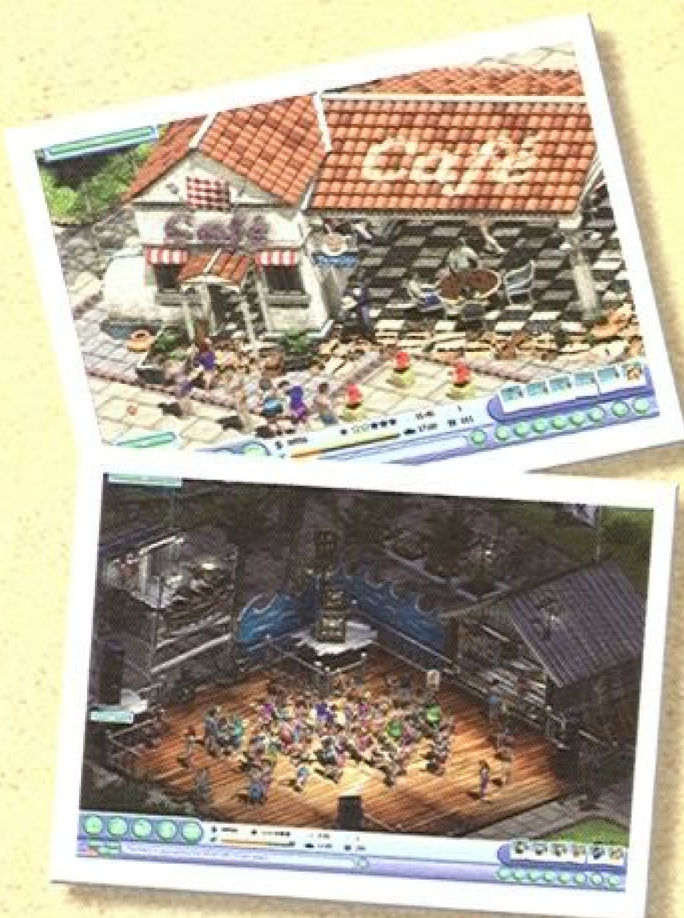

INFOGRAMES Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
Tel:02-55549523 Fax:02-25456060
http://www.tw.infogrames.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™


WORLD WAR II
PANZER CLAWS
烽火戰線
即時戰略類型








Virtual Resort
SPRING BREAK
模擬渡假村
模擬經營類型


PRAETORIANS
君臨天下
即時戰略類型







沒有人可以告訴你Matrix 是什麼…你要進入Matrix找出答案……

受到全球注目的知名電影--[駭客任務]與Infogrames 同步合作發行新品….
這次不是要你作二選一Red or Blue….要你共同攜肩並戰

○ 穿插式的電影與遊戲情節 ○
與電影相輔相成的故事內容,讓電影與遊戲更加緊密結合在一起!!

○ 多重特色的遊戲玩法 ○
劇情式地[角色扮演]進入MATRIX展開[功夫格鬥]、[競速追逐]、[飛行跳躍]]、[太空船駕駛]等

○ 具震撼力的臨場音效 ○
支援EAX輸出和5.1聲道效果給你電影般親臨戰場的強力感受

○ 電影般的動作特效 ○
凍結時間的停格動作,與真實與虛擬難分的跳躍飛行呈現Neo的熟悉英姿

ENTER THE MATRIX
駭客任務
重裝上陣

四大平台:正宗英語對話 中英雙語言文字任君選擇

PC電腦遊戲平台: 7片光碟片只為了給你電影般的最大滿足.

Xbox NGC PS2 :將次世代主機硬體發揮到淋漓盡致的聲光效果

硬體需求表

P3 800MHz(建議P4 1GHz)
128MB RAM(建議256MB RAM)
4.3GB of HD space(建議7200RPM HD)
4x CD-ROM or faster
GeForce2/Radeon 8500 或更佳等級
音效卡: 支援Direct X 與 EAX Advance HD 環境音效及5.1聲道



PlayStation 2



PC CD-ROM







Unreal II
THE AWAKENING
魔域幻境II

史上最強遊戲引擎Unreal II

- 擁有最頂尖的CPU
- 最TOP的顯示卡
- 超級電腦配備的玩家一定要擁有最HOT的軟體

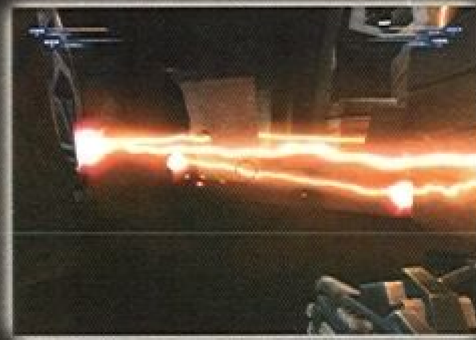
今日孤寂的奮戰．明日成功的英雄

您是泰倫殖民政府(TCA)的保安官－約翰．道爾頓，TCA是一個人力不足的巡邏太空邊境之警力組織。您將被付予最艱難的責任如美國西部牛仔時代的警長負起維護這廣大又難以掌控的區域和平，您是代表政府、法律與秩序的維持者！


新的程式引擎，超華麗的場景特效


複雜的任務與更加深刻的劇情


虛化空間不可思議的超級No.1武器


多樣化的種族，更加聰明的人工智慧













英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED

ATARI





--------------------- 一 個 月 之 後 ---------------------



安德烈斯王國

前情提要

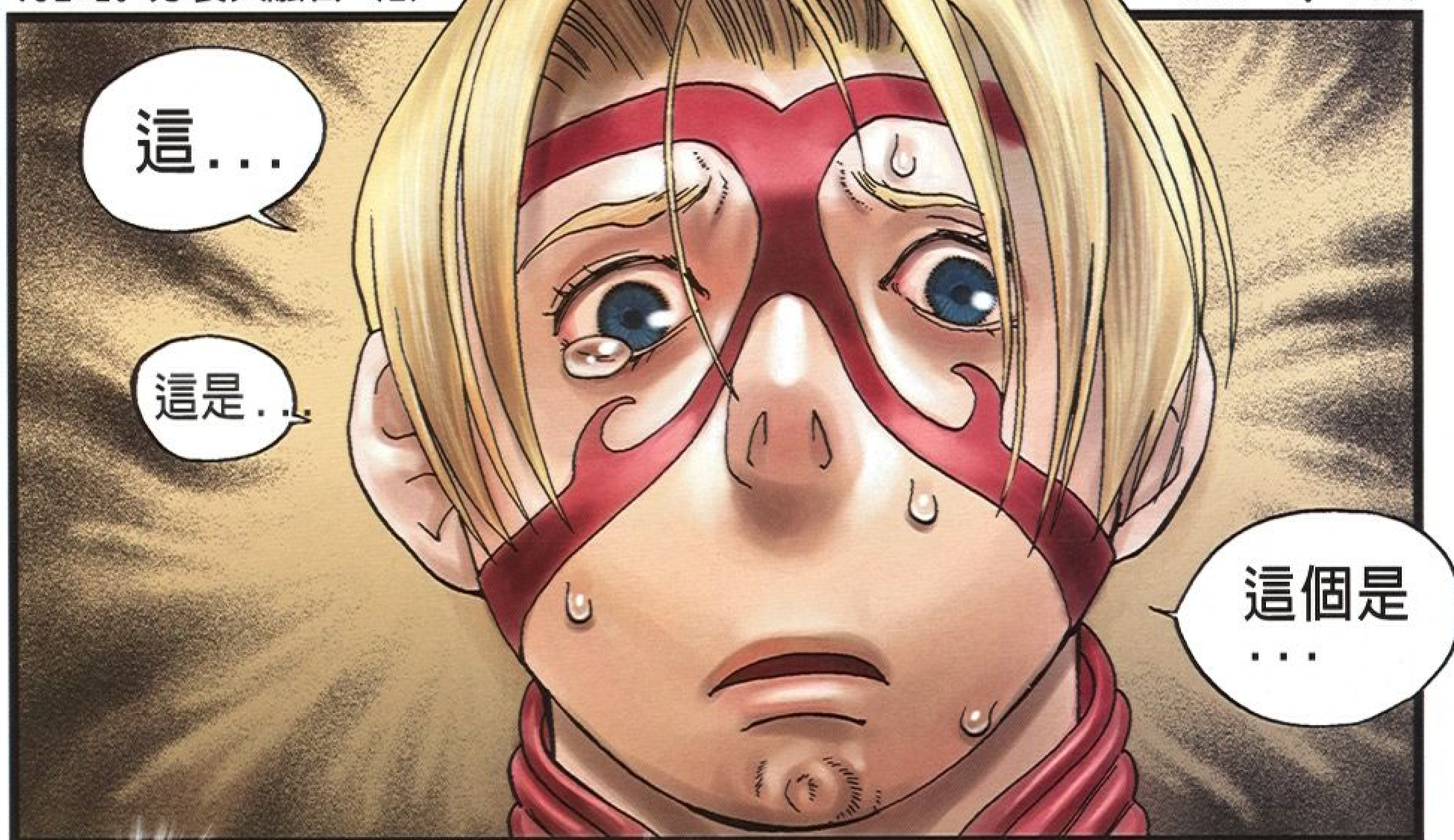


原來索特王也不是好惹的，王國內的四大賢者一下子就封住魔王了，可是真的有那麼容易嗎？另一方面識破魔王詭計的藍斯洛竟被魔物纏身，他又要如何脫困呢？請繼續看下去就知道了？

皇家放映室\安德烈斯王國

VOL.10 分裂與融合（2）

comic by 月藏







麼..

...

轟!!









鏘
可惡!!
快給我住手!!
鏘
我沒辦法
住手啊！
鏘
再不住手就
殺了你!!
鏘

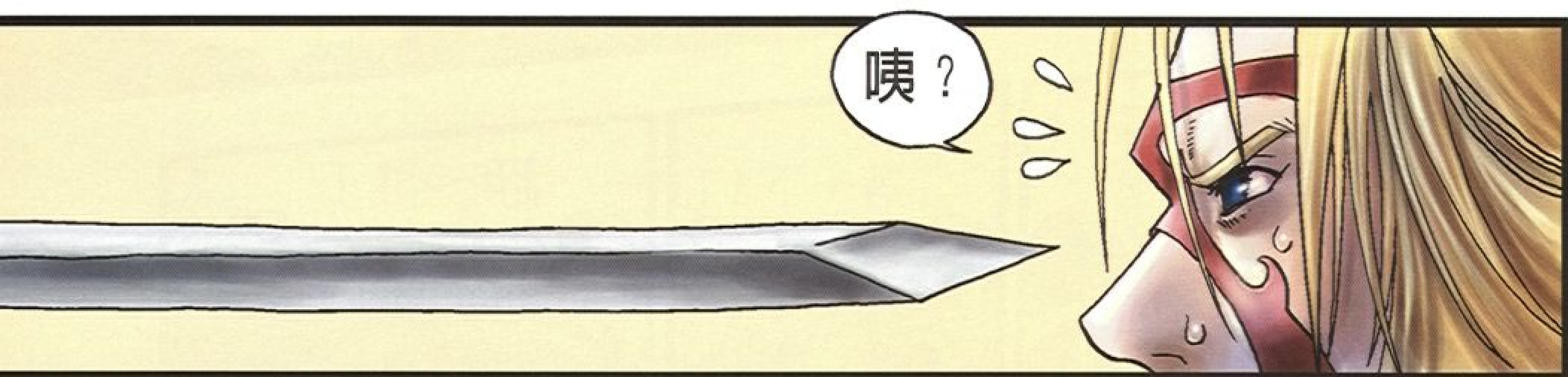


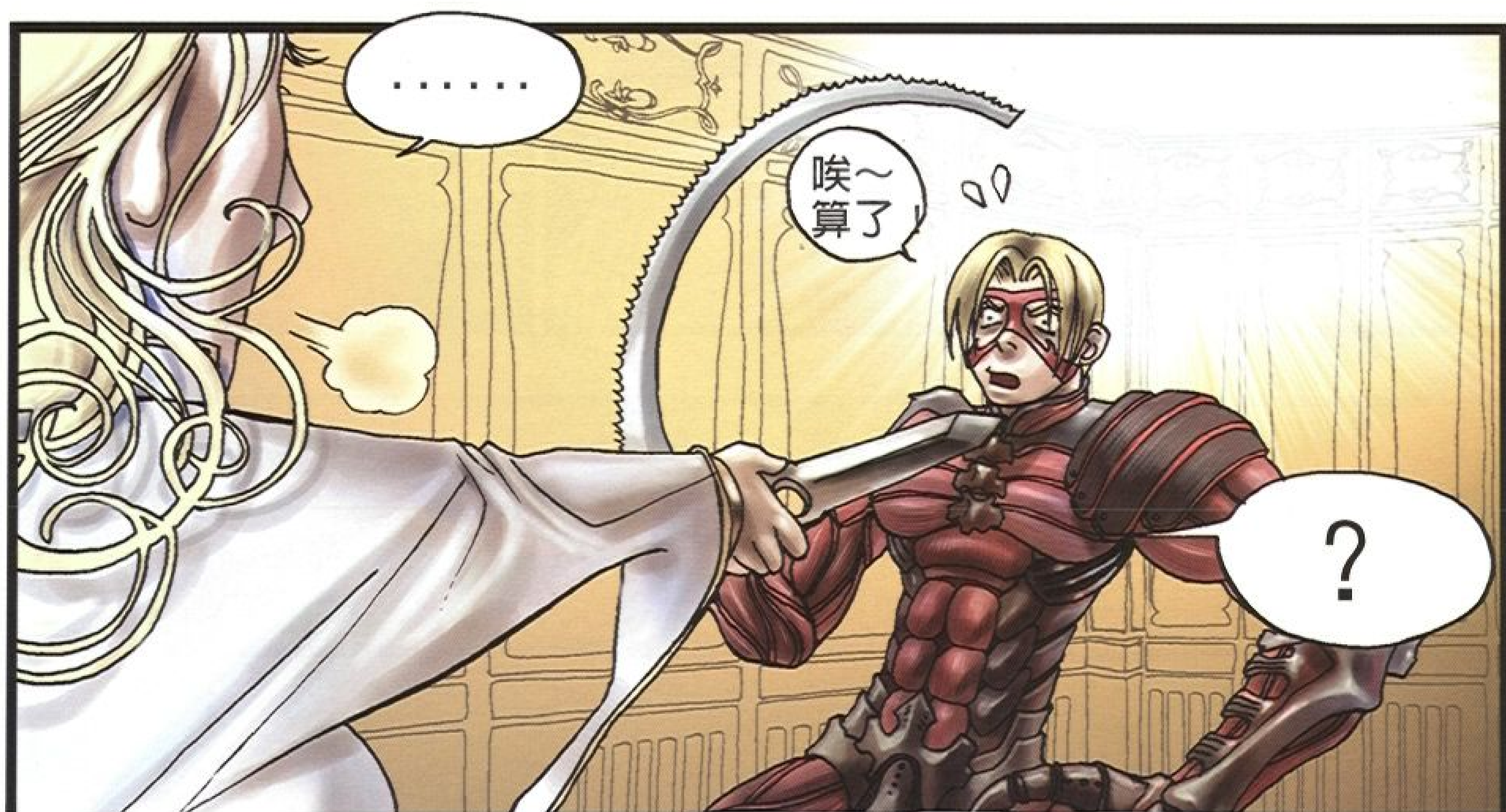






......


咦？


......
唉～算了！
？

誰叫我的
騎士精神，

是不能濫殺
無辜呢！







?!
噌!!

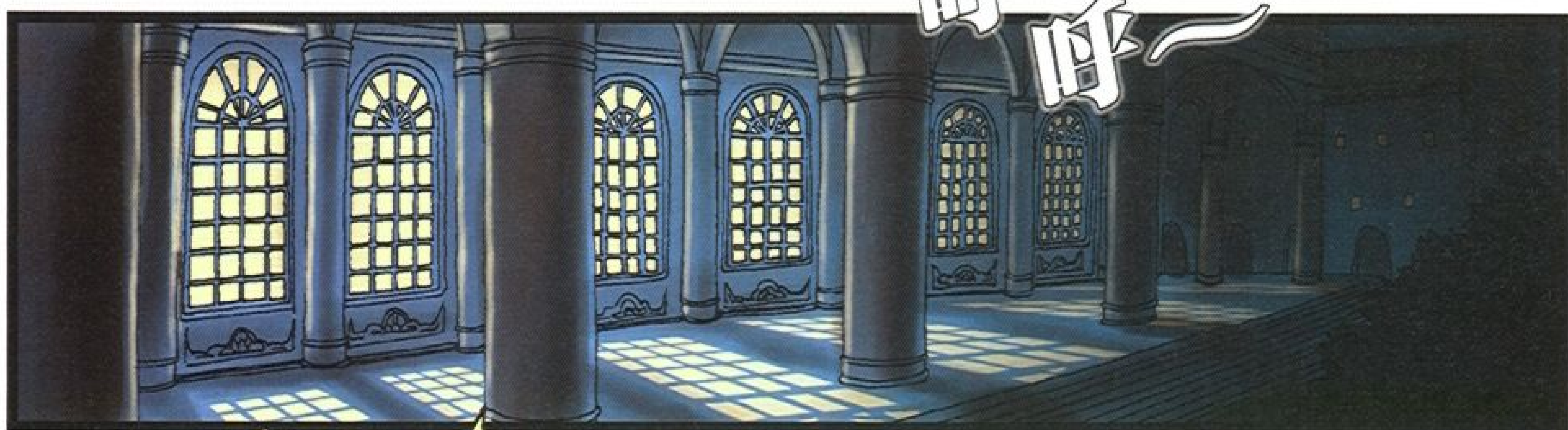


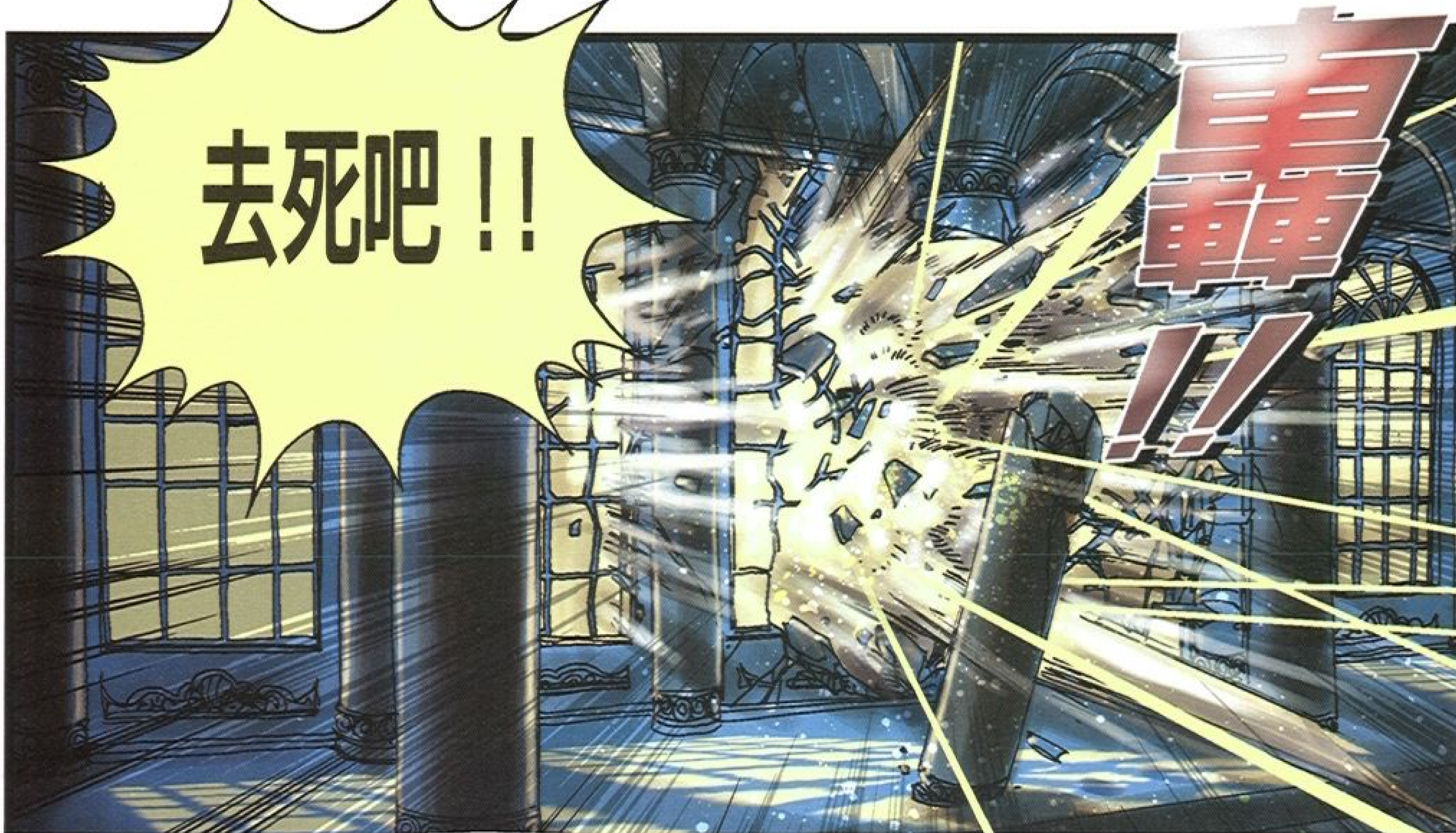





呼～


呼～
呼～


呼～
呼～


去死吧！！
轟！！

殺了你!!
殺了你!!
殺了你!!
殺了你!!
哇啊!!
救命啊!!

啊啊啊!!
出人命啦!!

你這沒種的東西!!

喂!難道你只會逃嗎?

你管我!!

你忘了嗎?

你現在擁有我們的力量啊!!

要幹掉那女人一點也不難!

屁啦!!你們之前還不是被剁成蕃茄汁!!

呼!!

?!

殺了你!!

沙!!

沙!!

沙!!

沙!!

哇哇哇!!



鏘!!





呼!!

......





我會被殺掉!!


剥!!



啊啊啊!!
去死吧!!

笨蛋!!

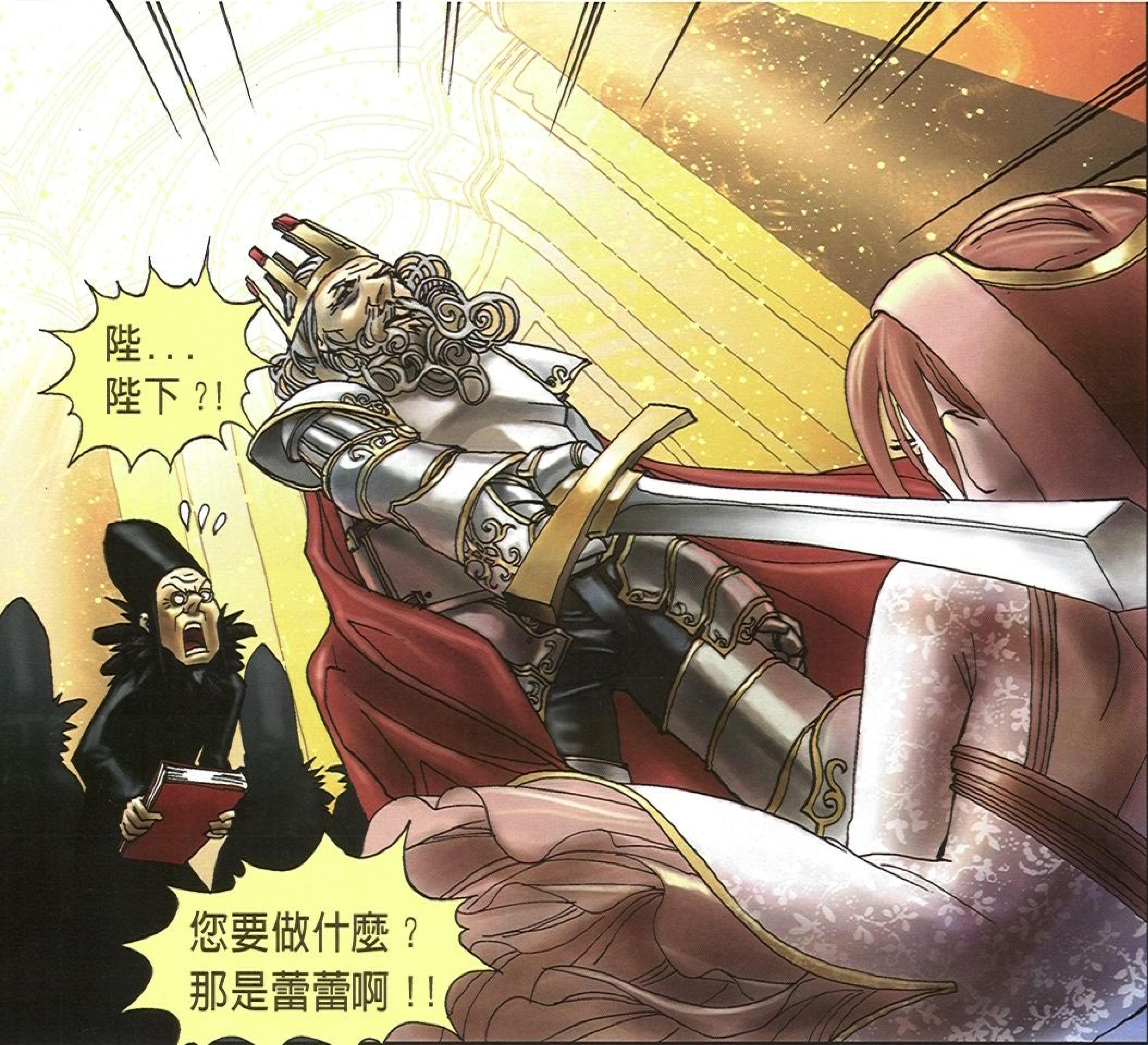
你們中計了!!

中計啦！！
中計啦！！
魔王也被咱們四賢者的法術拘禁啦！！
消失吧！去地獄吧！
沙！！沙！！沙！！沙！！
不潔的魔物啊！
沙！！沙！！沙！！沙！！
沙！！沙！！沙！！
錚！！


YES！！
搞定魔王
啦啦啦！！
蕾蕾公主
沒事吧？！
公主？！
……
爬起～
嘻？


睡你個大頭啦！！
人家還沒
睡飽啦！！
不要啦～
沙雷納～
倒下～


蕾蕾公主真
的沒事嗎？
腦袋是不是燒壞了？
沒事啊～
幹嘛這麼問？
離她遠一點！！



誰也不能確定她是不是真的蕾蕾......

而我~

不能冒任何的風險!!

......

什麼?!安德烈斯首席人氣美少女蕾蕾公主面臨危機?!
下一期，魔王真的要發飆啦!!



怪獸蛋有限公司
MONSTER EGG LIMITED

叮叮噹，送你 的殭屍回家吧.........







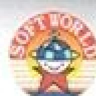
殭屍返鄉總動員，靈幻天師大募集

工作內容

護送殭屍回家，並沿途兼差降妖除魔、為民除害。

服務對象

客死異鄉的有錢人，死後未能安息之殭屍，各有不同身家背景、專長與個性，需利用鈴聲引導返鄉、妥善照顧，受欺負、冷落會不定時屍變暴走。



代理發行 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW









中國另類趕屍快遞，動作全武行可愛登場！

專業要求

1、領導統馭：能以鈴聲靈活控制殭屍組隊行進、防禦、逃命、攻擊，並能以符咒激發殭屍潛能、施展絕技者優先考慮。

2、服務熱忱：能細心定時以符令、清香等道具照顧殭屍生活起居，不排斥與屍體長時間工作者。

3、動作要求：能跑、能跳，具簡單的拳腳、劍術功夫，並善於利用電擊、火焰、寒冰等符咒投擲輔助攻擊，願接受公司栽培修練旋風腿等秘技絕招，能保護自身及殭屍身家安全者尤佳。

虹の彼方に



這是一部典型很『F&C』的作品(曾幾何時，『F&C』也變成形容詞了？)，所以光看廣告，就可以猜出其內容八九不離十。另外，在本作中也會有FC03過去的隱藏角色出場哦！

吟遊詩人　寇帝朱

●F&C・FC03
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.dreamsoft.jp/

學園生活的最後學園祭

故事主角(姓名請自訂)因為學業的關係，再度回到從前所住的城鎮，如今寄宿在兒時曾像大姊般照顧他的鞠原あずみ家裡。巧的是あずみ正好是這所學園裡的新任教師，因為真誠與平易近人的性格，也讓她成為學校裡受歡迎的學生偶像。就在不久前，あずみ還在夏威夷定居的表妹鞠原千步突然歸國準備參加考試，同樣落腳在あずみ的家裡，從此あずみ就儼然成了管理人，開始了三人間熱鬧有趣的同居生活。

就在主角畢業前的最後一個暑假，校方突然有了重建舊校舍的決議，但如此一來，慣例的學園祭勢必因此而無法舉行。聽到這消息之後的あずみ於是開始為此奔走，並建議在工事開始前就先行舉辦學園祭。這個提案自然很快就獲得通過，主角並在あずみ的強拉下擔任學園祭實行委員，雖然已經是暑假，但看來似乎還有得忙呢。就在同學好友的協力之下，提前降臨的學園祭就即將在充滿回憶的舊校舍展開……









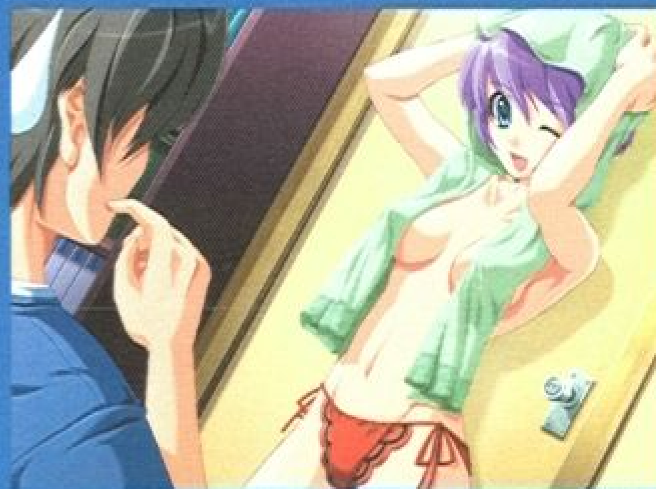
▲買太多了吧！都沒手拿了



由玩家決定方向的新型創作

本詩人在前些日子就已經向各位預告過的《虹の彼方に》，乃是F&C旗下所屬的FC03小組(其實即是Dreamsoft這家子公司)所推出的最新作。FC03的作品向來以精緻細膩著稱，代表作像是《Natual 2》、《Beside》及《朝の來ない夜に抱かれて》等，均曾為重新整裝時期的F&C立下不少的汗馬功勞。而今天所要介紹的這部《虹の彼方に》在創作過程中更是特殊，因為它最早是在F&C FUNCLUB會報上的一個企劃案，於兩年間募集大量回函的意見資料始慢慢成形，因此廣義來說，《虹の彼方に》算得上是一部由全體玩家共同企劃製作的新概念作品(甚至連設定上，角色的基本資料都是由玩家投票決定的)。

不同於以往，在本遊戲一開始玩家所必須要做的一件事，就是決定主角智能、體力、技術及運氣等四項屬性的比例配重，在此不論作何選擇，都會左右到進行時附屬小遊戲的結果，相對也間接的影響到遊戲本體的難易度。



承襲自《Beside》的章節選擇系統

當玩者決定好主角的性格類型之後，便即進入遊戲本篇。這部作品的最大特徵，就是全體劇情乃是由一小段一小段的細分角色別劇本所堆疊構成，簡單的說玩者可依自己喜好在第一章選擇あずみ的劇情、而在第二章時又換成千步的路線；如此一來排列組合的結果，可說將單一劇情路線的遊戲樂趣加乘為無限大。

而在劇情各章節之間，隨處安排有解決校內學生各種不同問題的小遊戲，這些把戲說穿其實就是各位熟悉的紙牌遊戲，在這裡所贏得的點數，可以在全篇過關之後用來購買壁紙集或是回顧模式等的Extra Collection。說到這裡，相信各位也都已經清楚地發覺到，其實本作在系統設定上，明顯近似於相同小組於先前所推出的《Beside》，但若再觀察更仔細一些，不難發現這一部作品的演出與表現手法，受到《朝の來ない　夜に抱かれて》一作的影響要更多。其實這也難怪，因為這幾部作品的班底基本上都是一樣的，因此打個簡單的比方，《虹の彼方に》就像是集FC03近年來作品的大成於一身。





▲要前往哪裡只要點選CD即可







應該還可以更好……


▲下水前一定要記得做熱身操喔！

從這部作品動用了五位原畫、五位劇作家，就不難看出FC03在它身上投注的心力與所寄予的厚望。原畫部份以負責主要人物設定的蔓木鋼音先生為首，此外尚有南野彼方、しけー、おおたたけし、little等幾位，不過平心而論，個人反倒覺得本作的整體美術表現，比之前面幾部都要來得遜色，或許這也是本詩人常說人多手雜、風格難以統一的原因吧。

劇情部份則仍是由素浪人先生領軍，整篇充滿著其個人風格，故事節奏簡單而明快、同時歡笑中仍不忘帶著眼淚。特別要說明的是，這部作品在配樂上註明採用PCM音源發聲，但在本詩人電腦上無論怎麼試，音樂就是出不來，而語音部份則是完全正常，這樣的情形本詩人在FC03前幾部作品中都還沒有遇過，因此是好是壞在此實在難下斷語。

整體來說，《虹の彼方に》算是一部各方面都還算均衡的小品，但相對也沒有其他突出的特色，對於還在觀望的玩家，就看你要睜哪一隻眼、閉哪一隻眼囉！


▲嗚～又燒焦了Q_Q




▲起床的樣子真難看……







マブラヴ



道道道……道可道、非常道，到底什麼是王道？很遺憾，本詩人玩完了還是感覺不到。



吟遊詩人　寇帝朱

Age
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：超王道ADV
●評價：♪♪♪

http://www.age-soft.co.jp/

東洋觀測站
マブラヴ

主張超越王道的超王道！

白陵柊學園中，在平凡過著每一天的學生--白銀武的面前，突然出現一位自稱為御劍冥夜的少女，不請自來的住進他的家裡。因為冥夜的登場，使得白銀武與青梅竹馬的鑑純夏、同班同學的珠瀨壬姬、神千鶴、彩峰慧以及與好友鎧衣尊人之間的關係慢慢改變。

接著就是展開超越王道的故事--描述從鬧劇一般的日常生活中，各個角色們的心理交流，直到武的現實生活漸漸的改變……而到底在命運決定前的那一天，會發展出何種超王道的故事結局呢？













承繼系列作品的世界觀

在大受好評的《君が望む永遠》之後，Age公司似乎在一夕之間成為玩家間炙手可熱的超新星。為了塑造新作的獨特性，Age這次特意地選擇與《君が望む永遠》相似的題材、但卻使用相反的表現手法，意欲創造出能與《君が望む永遠》同時並駕齊驅的名作。

除了在題材上的用心之外，《マブラヴ》在內容上其實也是與《君が望む永遠》有著相當密切關係的。首先，本作繼承了《君が望む永遠》中受到玩家好評--不會阻礙到了解角色或故事、也不用煩惱哪個選項才是正確的選擇系統，但如此一來卻會使玩家更加煩惱到底要選擇哪一個女主角的故事發展。

其次，則是世界觀的關聯性，本作特意以《君が望む永遠》中的「柊町」與遙和水月的母校「白陵柊學園」為故事舞台，而柊町的鄰近城鎮「橘町」就是另一部作品《君がいた季節》中主角孝之的打工所在地，當然在本作中也在這些地點展開許多故事。但這些故事本身並無關聯性，因此沒玩過之前故事的人，也能夠完全的融入本作之中。





脫力的劇本與系統面的強化

在系統方面，Age公司向來引以為傲的『rUGP』系統再次獲得提升，同時因為對應了SSE指令集，在保持處理速度的前提下，音質、畫質仍有大幅的增進。其中最特別的一點是，這回還新增了一個名為『A.G.E.S』(Age Global Effect System)的新式系統(這名詞轉得還真硬=_=")，簡單的說就是會根據視角的移動，而追加鏡頭轉換處理、角色無限段放大縮小機能，藉此表現出從前所無法呈現的空間感。至於實際上的表現，本詩人覺得倒是沒有說的那麼了不起，而且畫面常常因此而顯得紊亂不堪，所以真有閒工夫花在這些噱頭上，還不如好好把背景處理得紮實些來得更切實際。

另外發售前曾引起玩家關注的電腦戰機遊戲畫面，許多人預測這會是出現的小遊戲，但事實證明這些都是芭樂，其實不過是幾張靜態的象徵性圖形罷了。以劇情來說，這片遊戲從頭到尾大概就只有「混亂」二字可以形容，真的是讓人搞不懂企劃反重力生命大哥到底在玩些什麼把戲，就個人的感覺而言，本作算得上是片「地雷度」頗高的作品。











滿佈地雷的王道之路

本作的原畫是由曾為Overflow公司執筆過《らーじPON PON》的BOU先生出任，先生筆下的人物造型雖然不差，但最大特色乃在髮型都是有稜有角(?)，不過這也正好符合本作一些不按牌理出牌的特色。饒是如此，本作中除了怪到不能再怪的女主角冥夜之外，在她身邊的人塑造得卻更有個性：專屬司機擺明了就是諷刺《頭文字D》的藤原○海、而流著島本和彥老師熱血風格的流星岡田在本作中也會再次出場。配樂方面雖然只採用PCM音源，但卻將採用管絃樂演奏的BGM詮釋得充滿臨場感，再輔之以全程的高水準語音，提供與劇本搭配的整體感受(本詩人建議，最好搭配伍佰的新歌『王道』一起遊玩，將能更有"整體"感受喔！)。

《マブラヴ》內容破天荒地使用了五張光碟片，但本詩人依實際表現來看，深覺這實在有灌水的嫌疑，而且安裝程式也寫得相當不人性，明明一片DVD可以搞定的事，又何苦要打腫臉來充胖子。同理在原版包裝上也是做得相當精緻華麗，一個大盒裡又分裝成四個DVD膠盒，這對於花錢想收藏的玩家固然是無可厚非，但平心而論，不過是一片遊戲而已，這樣的過度包裝真的合宜嗎？最後要再強調一次，以上評論僅代表本人立場，是非對錯該當如何，還是讓你選擇自己的王道吧！











Routes



就跟以往的『Visual Novel』系列作品一樣，只玩一次是看不到所有真相的，再玩第二、第三次時，你將會驚訝的發現，劇情竟然有著全然不同的發展。這就是『Visual Novel』的無窮魅力。

吟遊詩人　寇帝朱

● Leaf

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：Visual Novel
●評價：♪♪♪♪

http://leaf.aquaplus.co.jp/

從平凡的學生到驚人的真相

外貌看來極度平凡的中學生--宗一，今天也跟平常一樣，在學校享受充分的睡眠(？)。「起床囉，笨蛋！」，用這種嗓門叫醒他的人，正是犀月。她與宗一在學校裡常常造成大騷動，是非常要好、也常吵架的兩人。「不可以吵架喔～」，用這種溫和口吻插嘴、常常只有自己一個人在慌亂的由加利……就是這種很普通的日常生活。但是，在不為人知的另一面，宗一卻還有另外一種身分，那就是「特務」(AGENT)。這種專門掌握「情報」的人，以前叫做「間諜」(SPY)，現在則已經滲透到一般民間，但是知道這實情的卻只有一部份的人而已。

在黃昏的街道上，突然出現的謎般金髮女性--莉莎，因為她的出現，而將宗一捲入改變這普通日常的事件之中。莉莎所委託的，就是最近海面上大型船隻一艘接著一艘消失的神秘事件。然而宗一卻也驚覺，週遭的人為此而陷入了極大的陰謀陷阱之中……











待望的Visual Novel系列第四彈！

從95年的《雫》、96年的《痕》，到98年的《To Heart》，這期間所推出的Visual Novel Series足以讓Leaf這片小葉子不斷地茁壯長大，而其所獨創的電子小說類型，也影響了後來無數的創作形式。然而在此後的五年之間，卻一直未見該系列有要推出新作的跡象，儘管Leaf此間在玩家心中打造了勇於嘗試的形象，但實則是在創作歷程上不斷地失焦，陸續地推出了像《魔法古董店》或是《誰彼》這些叫好卻不見叫座的另類作品。而這些作品之中，成績斐然的反倒是來自於原F&C人馬所成立的東京開發室推出的《Comic Party》與《うたわれるもの》兩作，這真是教Leaf的骨灰玩家情何以堪。

雖然在表面上看來，或許是市場上仿效『Visual Novel』系列的產品實在太多，Leaf想另闢新徑以為區隔，但事實上最大的問題，就像是當初該公司從F&C手上挖走當紅的みつみ美里與甘露樹二人一樣，原來『Visual Novel』系列的生父--被譽為黃金搭檔的高橋龍也與水無月徹二人，也出走成立了自己的工作室。事實上的恩怨情仇我們這些外人並不清楚，但是可以得知的是，真若要說《Routes》是血統純正的Visual Novel Series，也只能說對一半吧。





題材劇情難以引人入勝

為什麼本詩人要大費周章地說明《Routes》的身世來歷呢？說穿了其實並不是要歌功頌德，反過來是要數落它的不是。現在大家回頭想想，《痕》或是《To Heart》最讓你難忘的遊戲經驗是什麼？其實問了也是廢話，想當然除了那些經典的畫面之外，再者就是感人肺腑的劇情表現了。

既然大家都沒有異議，那麼第二個問題來了：《誰彼》的畫面與系統都堪稱一流，那它失敗的原因又做何解？儘管大家的答案可能都不相同，但你不得不承認的是，在題材類型上後者要比之前二者來得較不討喜，簡單的說，就是難以藉此感受生活中那種隨處可得的感動。偏生Leaf無法記取這個教訓，還是選擇以「諜報」這樣的素材來作為劇情主軸，若你是一路玩過來的Leaf忠實玩家，可能不消十分鐘就會搖頭嘆息。當然本詩人所言是很主觀的觀感，事實上是好是壞，每個玩家都可能有自己的解釋定義，這點大家也僅供參考就好。『Visual Novel』系列的玩法與系統本詩人就不再多說，但這次基本上踏襲著重製版的《痕》，將所有功能以半透明工具列集中在畫面右端，無論功能、便利及美觀上都令人相當讚賞。













小說，就要在葉子下讀





本作最受人注目的原畫部份，乃是由曾擔任過《White Album》和《誰彼》等知名大作的カワタヒサシ先生(之前的筆名曾叫ウー・YOU)，在先生一筆一畫的悉心勾勒之下，確實賦予了『Visual Novel』系列一種全然不同於水無月式的生命詮釋。雖然圖形如此的傑出，但美中不足的是圖量卻少的可憐，相對於《To Heart》的那種質量俱佳的前例，實有意猶未盡之感。

音樂音效更不消多說，玩過Leaf遊戲的玩家少有不豎起大姆指稱讚過的，此次當然也是本詩人要強力推薦的重點，就如同前幾部的『Visual Novel』系列作品一樣，在搭配劇情下有著絕佳的演出效果。本作的片頭與片尾曲也相當的動聽，個人感覺比起《誰彼》中那種鬼吼式唱腔要來得婉轉多了。另一方面由於劇情的龐大，在語音方面便不得不割捨，這似乎是該系列的「傳統」，同時也是玩家的缺憾之處。

總括來說，儘管《Routes》還不如理想中的盡善盡美，但卻承繼了『Visual Novel』系列的發展血脈，所以無論是何種形式的表現，這樣的價值在玩家心目中相信都是無法取代的。











肉體轉移



這部作品用拼貼手法製成的包裝宣傳海報，也是讓本詩人頗為欣賞之處，猜猜看，這張圖裡一共有幾個人呢？啊，答案下面就有了說……

吟遊詩人　寇帝朱

Silky's	作業系統：J-Win95/98/Me/2000	遊戲類型：AVG
	價格：￥8800　區別：18禁	評價：

http://www.silkys.jp/

真能相信自己的雙眼嗎？

考古學社所屬的主角青島健一，外貌上看來就讓人直覺是位認真向上的好青年，在平凡的學校生活中也充分地享受他自己的興趣。如今雖然正值暑假期間，健一這一天卻仍與青梅竹馬的好友秋山美帆和倉橋淑美相約來到社團，只為一睹那座謎樣發掘物的真貌。那玩意看來像是古代的一種祭器，左右隱約雕出著男女的形狀，整體飄散出一種難以言喻的詭異氣氛。不知是否湊巧，今日到場觀看的除了他們三人之外，還有健一的學妹阪條光、就連平日鮮少出現的幽靈社員相馬隆人都湊齊了。就在此時，祭器突然綻放出不可思議的光芒，依稀只見整個房間都被光芒給吞沒，大夥就此人事不知。當健一清醒時，只見整座學園已經被巨大的障壁所包圍，更令他驚駭的還不止於此，就在他發現靈魂意識並不歸屬於自己肉體的時候……在這個與現實隔離的世界裡，角色錯亂的五人能尋得回到原來世界的方法嗎？







多達五位角色的觀點詮釋

這部風格特異的新感覺ADV，正是Silky's公司所推出的新作—《肉體轉移》。如果大家夠細心，可以在安裝時發現這部作品裡的標示，其實是由竹井正樹先生所領軍的「ZUES」工作室擔任開發製作的，但這點實在讓本詩人搔破頭，因為在前一作《女系家族》中，如此強烈的竹井個人風格，卻不是由「ZUES」所製作；而本作在風格上明顯近似於《奴隷介護》與《肢体を洗う》二作，事實又證明是由「ZUES」所出品，真是讓人百思難得其解。

撇開這些先不談，讓我們好好地來品味這部作品，雖然視點轉換或靈魂交替的觀念在此並非首創，但《肉體轉移》確實將這樣的玩法與概念帶入了一個新的境界。遊戲進行的流程，先是以主角健一為故事主軸，待完成結局與滿足特定條件之後，下次開新遊戲時，即新增一位新的角色人稱視點可供選擇。如此一來，全部的角色視點就多達了五種，即使在同一劇本裡因為視點的變化也會有新的發現，與其他同類作品相比，在遊戲性上可說是相當耐人尋味的。



在混亂中悉心釐清頭緒

但如此一來可能會有個小小的問題，那就是人格在不同肉體之間換來換去，到後來是否會連玩家自己都給搞迷糊了？依本詩人自己的經驗，若遊戲之間不夠專心看文字訊息，確實會有這種情況發生。所幸，企劃先生真的還不太笨，幫我們想出了聰明的點子：在畫面右下方所出現的臉孔，即代表玩家角色(註：不一定是健一喔！)靈魂目前所借住的身體屬誰。雖然道理聽起來很簡單，但奉勸各位一定要在腦海中緊記著現在是玩誰的劇情路線，不然思考與視覺真的是會很難連在一起的(果然是相當奇特的遊戲經驗吧！)。

基本上，個人覺得這部作品仍繼承了Silky's基本精神：簡明單純、輕快流暢的遊戲特性，卻又有著極為出色的精緻度(就是這點不像是「ZUES」的作品)，若是Silky's能一直維持這種水準，那麼母公司elf應該也暫時不用愁吃穿了吧。此外在選擇肢的部份似乎有些小小的臭虫，本詩人常常用滑鼠會選不到想要的選項，但卻未見官方對這樣的問題做出釋疑，難不成是自己的滑鼠有問題嗎？怪怪。













好作品永遠不嫌多

其實坦白說，最讓本詩人推薦這部作品的主因，並不在其玩法特色，而是在出色的圖形表現上。本作原畫依然由執筆過《奴隸介護》的のぶとし先生擔任，見識過前作獨特魅力的玩家應該相當清楚，先生筆下纖柔的人物造型與風格獨具的透視表現手法，正是發散這股無與倫比的魅力之所在。好玩的遊戲何其多，然出色的原畫，確是一個遊戲能否成功的靈魂關鍵。配樂上依然仍是以PCM音源為基礎，配合奇詭的劇情，懸疑緊張的氣氛表現的相當不錯，當然就如同當前elf系的所有作品一樣，語音這部分也沒有缺席，在聲光這方面表現確實已是沒什麼好挑剔的了。

最後想說的是，愈是想享受單純的遊戲樂趣，反而越能感受到文字、圖像與音樂的完美融合的重要，關於這點，相信離眼前的這部《肉體轉移》已經不會太遠。











遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧






2003台北國際電玩展TGS花絮

號稱媲美東京電玩展的遊戲界盛事--『台北國際電玩展』在2月21～2月24日假台北市貿展覽館舉辦，也順便跟『春節電腦特展暨多媒體展』的北部展場一同舉辦，場面甚是浩大！不過既然是遊戲雜誌，那當然另一個部份就不是那麼重要，阿雷斯我也趁著23、24這兩天會場中走走看看。看什麼？當然是這次展覽的重頭戲—Show Girl囉！這可是台灣遊戲界首次這麼盛重其事的把Show Girl列為展覽重點之一，難得有這麼多的靚妹齊聚一堂，這麼好康的事情當然要報給大家知道囉！Let'GO～(遊戲的呼喊：「喂喂～我才是電玩展的主角吧！怎可以忘了我呢？Q_Q」)

參展廠商眾多　網路遊戲為主角

這次的參展遊戲廠商包括了智冠、遊戲橘子、華義、大宇、松崗、台灣微軟……等接近30家的遊戲公司，其中尤其以此次展覽的贊助廠商--遊戲橘子的攤位最大、Show Girl也最多(共26位)。與之前其他展覽不同的是，在這次電玩展可以發現9成左右幾乎都是以網路遊戲為主的公司，這現象也不禁令人感嘆，台灣的單機版遊戲真的要走向末路了嗎？

智冠科技

與過去的展場同樣，這次智冠的攤位還是以中國建築風為主體，這也不禁令我納悶，難道這些背景板都是已經使用過很多次了？每次的展覽結束後會再慎重其事的保存好留待下次使用？嗯～確實是個有環保概念的作法，也符合智冠老闆的簡樸風格，真該為這些辛苦的幕後工作人員嘉獎嘉獎！

說回到遊戲來，智冠的展場展出了包括《金庸群俠傳ONLINE～喬峰傳奇》、《三國演義ONLINE～官渡之戰》、《傳奇》及目前大紅大紫、佔據國內各大知名遊戲網站討論區榜首的遊戲--《仙境傳說～口袋情人》四款遊戲。不過令人遺憾的是，在智冠的展場並沒有安排Show Girl的出現，這與其他公司大肆以Show Girl為自家遊戲宣傳的作風不同，但也請出了閃亮亮的閃亮三姊妹來站台助陣，這可一點也不輸其他公司的呢(場面話…場面話)！



還有一點要讓大家知道的是，這可也是首次有玩家到場舉牌抗議的一次，為的就是《仙境傳說～口袋情人》這遊戲所發生的事情。網路有云：「RO有三寶，斷線、LAG、修不好」，玩家就是在會場高舉寫有這詞的抗議牌，還搞得警衛上台戒備，以防意外發生。不過我在經過抗議玩家的身旁時，竟然還情不自禁的對抗議玩家說了聲：「加油！」，身為智冠旗下的員工，這樣子好像有點……=.=a

遊戲橘子



身為此次『台北國際電玩展』的贊助單位，所能得到和利用的資源也較多，就拿入場的導覽手冊來說，在背後就印製了《無盡的任務中文版》圖樣，且還有遊戲橘子在這四天中各時段的舞台活動表，宣傳的效果很棒！而在參展遊戲方面，除了有《天堂》的最新小改版外，其他就是《無盡的任務中文版》、《巨商》、《COCOCAN 椰子罐頭》等遊戲，而注目的焦點自然就是停留在《天堂》上。在活動的舞台上舉辦了「遺忘之島」的冒險活動，讓現場觀眾可以率先體驗「遺忘之島」的恐怖。



因思銳遊戲總局



《奇蹟》不只是奇蹟！在玩家中評價不斷升高的《奇蹟》遊戲，會場中的活動表演也是非常熱鬧，除了虛擬寶物的拍賣會之外，美少女的勁爆熱舞更是會場的焦點之一，我也順便用剛買的數位相機"測試"一下它的錄影功能。除了熱鬧的舞蹈，遊戲的展示場地還搭蓋成了隧道的模樣，走進去就彷彿逛海博館的海底隧道般，有種與外界隔離、走入另一個世界的感覺，算是會場中蠻特殊的場景搭設。

華義國際

華義國際的展出重點依然是《石器時代》，目前已經推出第六版本《海賊王遺跡》，為了這重要的里程碑，華義在會場推出了「石器時代原畫集」，而遠在日本的《石器時代》原創者--柴垣秀樹老師也於2月22日來到台灣舉行「石器時代原畫集」簽書會。除了《石器時代》之外，《時空戰場》和《天下無雙》也是華義的推廣重點。日前曾經聽華義的工作人員表示，《石器時代2》(暫定)正在研發製作中，屆時的《石器時代2》將會以3D的方式呈現在玩家眼前，這次在展場中並未見到它的身影，煞是可惜。



宏碁戲谷



戲谷在會場中主推的遊戲就是其研發自製的--《寵物王ONLINE》，，在歷經三週的封閉測試後，特別選在電玩展首日(21日)開放萬人大測試。現場以兩艘飛船、大型玩具寵物及蘑菇呈現出《寵物王ONLINE》明亮溫馨的風格。為吸引玩家靠攏，下午特別舉辦代言人見面會，由林依晨披上圍裙做「月狐」最愛的爆米花，分送現場玩家。現場還更發送大型寵物王提袋做移動式宣傳，只見會場中大都人手一袋的提著走，確實地達到所預期的宣傳效果。



除了《寵物王ONLINE》之外，戲谷自製的麻將網路遊戲--《戲谷麻將館》的造勢活動也是非常熱烈，現場舉辦了「麻將紅包場」活動，別人的紅包場得要塞紅包，《戲谷麻將館》的紅包場找來性感女星田麗灑一萬元紅包，還有辣妹穿丁字褲跳熱舞，場面非常香豔刺激唷！

台灣微軟



這次台灣微軟的重頭戲並非是PC GAME的部分，而是擺在XBOX主機的《生死格鬥：沙灘排球》這款遊戲上。"內行"的玩家都知道，這可是男性朋友們夢寐以求所期待的遊戲！舞台上也盡是這遊戲的相關活動，令人眼睛為之一亮的是，包括主持人在內，全都是著比基尼泳裝上場，一副要跟遊戲裡頭的角色們比出個高下的樣子，現場的鎂光燈也是此起彼落的爭相閃爍，微軟的攤位真是"涼快"啊！

另外展出的新遊戲還有XBOX主機的《最後一戰》和PC的《不可能的生物》，分別是款動作射擊遊戲和3D的即時戰略遊戲，在現場還擺上了一台吉普車，來展現出《最後一戰》的魄力所在！



大宇資訊



大宇這邊的參展重頭戲就是《仙劍奇俠傳ONLINE》的最新動畫展示，看來再過不久，遊戲也即將進入測試階段，敬請期待。與其他公司熱熱鬧鬧的活動比起來，大宇的展場是安靜許多，因為大宇的展場是用如同園遊會的方式進行，現場有著各種遊戲的小場地，只要過關就可換得各種獎品。而其中最受歡迎的就是那史萊姆的夾娃娃機，那隻在《魔力寶貝》中極受歡迎的史萊姆製成的抱枕，可是令經過的人都想停下來夾它一夾，看來這台夾娃娃機在展覽期間可是替大宇掙進了不少銀兩。



數碼戲胞

代理韓國遊戲《神之領域》的數碼戲胞公司，在展覽期間邀請李佩甄小姐擔任整個活動的主持人，透過新鮮有趣的神領心花怒放拳，讓台上台下笑成一片，也順勢送出許多贈品。在這稍微提一下的是，我在數碼戲胞這邊逗留了不少時間，做什麼？當然是給她猛拍照囉！數碼戲胞的Show Girl個個亮麗搶眼，不多拍一點怎對得起廣大的讀者群。





遊戲龍科技



提到這遊戲龍，或許對它還很陌生，不過其展出的產品共包括有《新西遊記》、《AO幻境奇緣》、《童話物語》、《蒼龍少年》《黎明國度》及《南俠展昭痞子龍》，六款中就包含有四款網路遊戲，搶佔市場大餅的野心由此可見。不過在這幾款遊戲中，真正能突圍而出的會是哪幾款呢？個人感覺，《童話物語》較有可能打出好成績，其餘的就……(個人言論，與雜誌立場無關)。不過呢，遊戲龍的兩位Show Girl在穿著上比起其他Show Girl來說顯得保守許多，但卻是我在會場中認為氣質最優的Show Girl，有人有跟我同樣的感覺嗎？(同樣是個人言論，與雜誌立場無關)



松崗科技

松崗在這次的展覽中主打的遊戲是《魔獸爭霸III》，會場中佇立的半獸人等身大人偶可是重要的拍照景點之一，為即將上市的《魔獸爭霸III資料片：寒冰霸權》先行暖身。而松崗也在會場打出《魔獸爭霸III》豪華中文版+周杰倫MV「半獸人」的超低優惠價，至於銷售成績如何，應該是還OK吧！另外其他參展遊戲還包括《間諜遊戲》，以及XBOX主機上的《魔戒首部曲：魔戒現身》等幾款。



鈊象電子



哇～大象耶！看仔細點，原來這乩童是個人，有別於其他公司的辣妹表演，這次最特別的就屬鈊象電子的250公斤的梁乩童與八家將陣仗了。這次台北國際電玩展首度出現這麼具有本土民俗風的八家將演出，這些八家將看似令人畏懼，但其實這八名可都還是道道地地的大學生，而且大部份都是唸國劇科系的學生，在他們面目猙獰的舞台妝下，其實可都是愛玩遊戲的一群大孩子。這次因為《封神ONLINE》遊戲的展覽，特別受邀到電玩展表演，這對他們來說也是頭一遭，看到台下有這麼多熱情的觀衆，表演起來也就特別的賣力。





昱泉國際





甫推出《怪獸總動員 ONLINE》的昱泉國際，攤位位置就與華義正對面，這邊也正是人潮洶湧的地方，每次經過就宛如在逛廟會似的，幾乎都是被硬推擠著前進。在會場有個現象，就是會與其他公司的活動相互較勁，昱泉和華義在舞台靠這麼近的情況下，更是相對精采！這邊灑贈品，那邊就發遊戲，受惠的就是夾在這中間的觀衆，贈品拿都拿不完。

富爾特科技




外表逗趣可愛的炸彈超人，大型的炸彈超人娃娃就這麼聳立在富爾特的攤位上，讓過往的人都會忍不住停下來觀看。由富爾特所代理的《炸彈超人 ONLINE》，不僅操作簡單，遊戲過程的趣味性才是這遊戲受歡迎的所在。雖然富爾特這邊沒有舉辦活動來吸引人潮，但是明亮的空間佈置以及那尊娃娃的功勞，現場也是頗有人氣的唷！

華聯國際

推出《PT 精靈》的華聯國際，除了主打《PT 精靈》之外，更在會場大力推銷他們的新遊戲銷售機制 -- 玩到飽。這是一種只要月付一定的金額，就可任意的遊玩所有此平台下的遊戲，沒有時間或是次數上的限制。而遊戲方面則是以像是《三國群英傳》、《幻世錄》、《模擬遊樂園》等等數十款各類型的遊戲，讓你一次玩到飽！



宇奧科技

以自製的《神州》在網路遊戲闖出一片天的宇奧公司，在會場除了主打的《神州》資料片 --《麒麟傳說》外，也另外展出宇峻和奧汀旗下的單機板遊戲，像是《三國群英傳Ⅳ》和《幻想三國誌》等。而在活動方面，《神州》也藉由樂透方式送出許多遊戲內的虛擬物品，來不及到場參加的玩家一定非常遺憾吧！



樂陞科技




曾經在東京電玩展中展覽過的樂陞，對於現場的氣勢營造自有他一定的功力，至今推出的遊戲雖不是市場上的主流，但也有一定的支持者在。《和平的曙光》是日本 Idea Factory 公司授權樂陞使用《聖魔戰記》這款遊戲的角色，而所開發出亞太地區第一套網頁式線上遊戲 --《三國封神》則是樂陞完全自製的牌卡戰略遊戲。除了這兩款遊戲，樂陞的主力更是放在 XBOX 上的自製遊戲，其中的《異界》更於日前已於北美上市，風評頗佳。



雄圖資訊





玩家們對這家公司一定很陌生吧（連我自己都很陌生了……)?!因為這家公司的遊戲真的不多，於 PC 上也只有《蒼鋼騎兵》這遊戲和《小郵差加奈》這電郵軟體，而目前首推 XBOX 的遊戲 --《迷宮征服者》和《黎維島英雄傳》。在雄圖的攤位上，很明顯的可以看出與別家公司的不同點，看別的攤位裡頭總是佈滿螢幕展示著自家遊戲，這邊卻都是以《小郵差加奈》的周邊精品為主，並邀請到"二見直子"於會場中舉辦簽唱會，這在會場中也算是個另類的展示。

信必優多媒體





初見信必優的攤位，感覺與附近的攤位有點格格不入，這不光是擺設於會場角落的關係，而是展示內容的不同。與前面提到的雄圖類似，信必優的攤位所展示的商品內容都是以遊戲週邊精品為主，像是海報、明信片、電話卡等等，對於喜愛"山本和枝"作品的玩家來說，這邊沒逛到可是個損失。

傳奇網路

這次唯一離群而居、在非遊戲展示區域設攤的就是這家傳奇網路公司，與所有其他的遊戲公司都集中在會場左方的情況比較，唯獨只有它是在會場的最右方。也因為如此，當我精疲力盡、相機電池耗光、展場時間快結束的同時，才突然想起還有它的存在，而當我趕過去時他們已經在準備收拾東西，所以……還是請大家多支持傳奇網路的《武士傳奇》！我只能說這句話了=_=a 。

億泰利多媒體

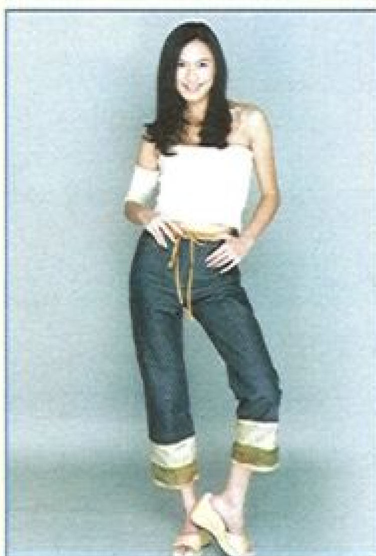
還記得之前有個「玩潛艇送房子」的活動嗎？億泰利公司的手筆一向很闊，在這次的電玩展更舉辦了「標武器送現金」的活動，果然引起活動現場來賓的大騷動！億泰利的重點遊戲--《新天上碑》到目前為止還是擁有大量玩家上線，遊戲中的虛擬寶物也有了相當的價錢，兩天16把少林寺701的武器，共標出23萬的高價。由於本活動所有標得的現金，全數都分別以100元或1000元新台幣的面額直接回饋撒向電玩展的參展來賓，就連其他廠商的工作人員及舞群也都特地趕來搶錢，銀彈攻勢看來還是非常有效的。

Show Girl 票選大賽！

最前面提到，此次的『台北國際電玩展』除了遊戲外，最重要的就是衆多Show Girl的存在，主辦單位也在展覽之前就在官方網頁上提供了網路票選，共要選出「最佳人氣獎」(三名)、「最佳氣質獎」、「最佳台風獎」、「最佳造型獎」、「最佳親善獎」、「最佳電眼獎」、「最佳微笑獎」及「最佳辣妹獎」共10名得主，而參加票選的佳麗共有29名由各家廠商所推派的代表，下面就是各獎項的得主。至於各得獎者是否實至名歸，這就見仁見智了。



最佳人氣獎第一名
中華電信　張鈺凰



最佳人氣獎第二名
樂陞科技　許瑋玲



最佳人氣獎第三名
智冠科技　江佩珍



最佳造型獎
橘子數位科技　李芝潔



最佳親善獎
遊戲龍科技　陳鈺青



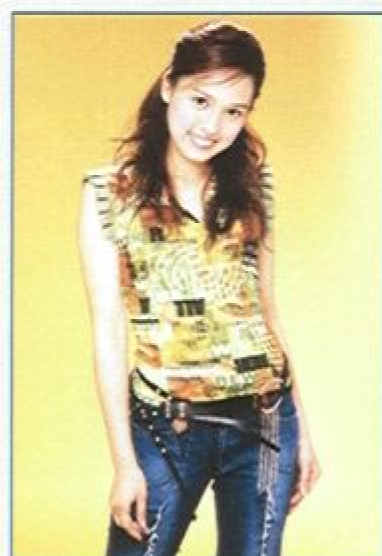
最佳電眼獎
智冠科技　江佩瑩



Show Girl 花絮



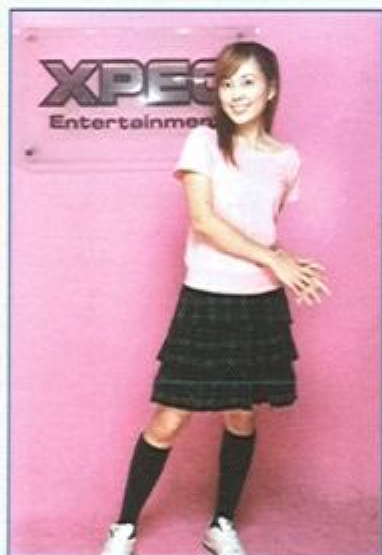
最佳氣質獎
台竣資訊　林薇婷



最佳台風獎
微軟　劉佳怜



最佳微笑獎
樂陞科技　陳淳意



最佳辣妹獎
智冠科技　江佩云



後　記



呼～終於要寫完了，大致來說，展覽除了Show Girl和活動之外，內容可說乏善可陳。這次的『台北國際電玩展』，目的就是要展現出台灣電玩界的盛況，所以各家廠商所投下的精力、人力及物力都是歷來最為可觀的。只是在我感覺來說，各家廠商做的無非都是促銷的活動，所展示的遊戲也都是上市中的遊戲，真正想看到的是研發中未上市的遊戲消息，而不是像現在這樣又只是淪為一個遊戲銷售的舞台。或許這只是第一屆的關係，這樣要求太多也不大好，拿它來跟另一個TGS--『東京電玩展』或是『美國E3展』做比較是不公平的，只是既然有心想讓『台北國際電玩展』真正成為一個"國際"的展覽，就該把格局擴大一點，展出真正屬於自己研發的東西，只是在這一片代理網路遊戲當道、單機(網路)遊戲研發公司寥寥可數的情況下，這恐怕還有很長一段路要走。



遊戲奧斯卡大贏家

……DOMO小組現任組頭郭炳宏專訪

各位讀者是否還記得，在今年二月間所舉辦，有遊戲奧斯卡之稱的「2002GameStar」中，大宇資訊的DOMO小組所製作的《軒轅劍肆》，一共榮獲了「最佳角色扮演類」、「玩家票選最佳國產單機遊戲」、「最佳企劃」、「最佳美術設計」、「最佳動畫」、「最佳製作人」及象徵最高榮譽的「年度遊戲大賞」等七項大獎，成績可謂十分傲人，算是今年最大的贏家！



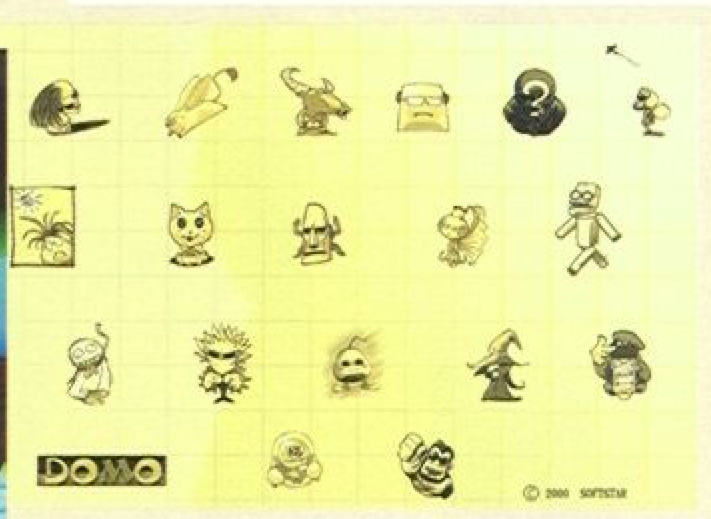


在單機版遊戲愈見稀疏之今日，仍然有國內遊戲公司能夠製作出能夠一舉囊括這麼多獎項的遊戲，想必各位國民也非常想知道，DOMO小組接下來還會推出那些更振奮人心的遊戲吧！因此本仙人特地前往大宇資訊進行採訪。

在剛進入大宇資訊時，只見場面熱鬧非凡，到底發生了什麼大事呢？原來大宇資訊的總經理李永進先生為了慶賀《軒轅劍肆》榮獲多項大獎，特地自掏腰包買了炸雞、蛋糕、麵包等為數驚人的各式點心，擺在公司內邀請所有員工吃一頓豐盛的下午茶(流口水了...)！在兵荒馬亂之際，本仙人終於在衆多人群之中找到了DOMO小組現任組頭郭炳宏，在說明來意之後，他同意進下以下的專訪(邊吃大餐邊採訪...嘿嘿！羨慕記者這份工作吧！)







榮獲最佳製作人的郭炳宏上台領獎。

郭炳宏經歷簡介：

自1989年加入DOMO小組後，參與的第一個作品是《七笑拳》(日本知名漫畫家高橋留美子的名作－《亂馬1/2》，之前在國內就是被譯為《七笑拳》)；之後開始規劃《軒轅劍》一代的企劃，開始奠定《軒轅劍》系列的基本世界觀，也確定此系列以中國水墨為基調的美術風格。自此之後，又陸續參與《破壞神傳說》、《爆笑出擊》、《天使帝國》、《失落的封印》、《軒轅劍2》、《天使帝國2》、《楓之舞》、《聖域爭輝》、《阿貓阿狗》、《軒轅劍參》、《天之痕》及《軒轅劍肆》等12項作品之製作。



這次在GameStar中，你們所製作的《軒轅劍肆》一口氣拿下了七項大獎，在國內電腦遊戲業界中，可說是相當轟動的盛事，真是恭喜你們了！在這裡想先請問你們目前的心情如何？

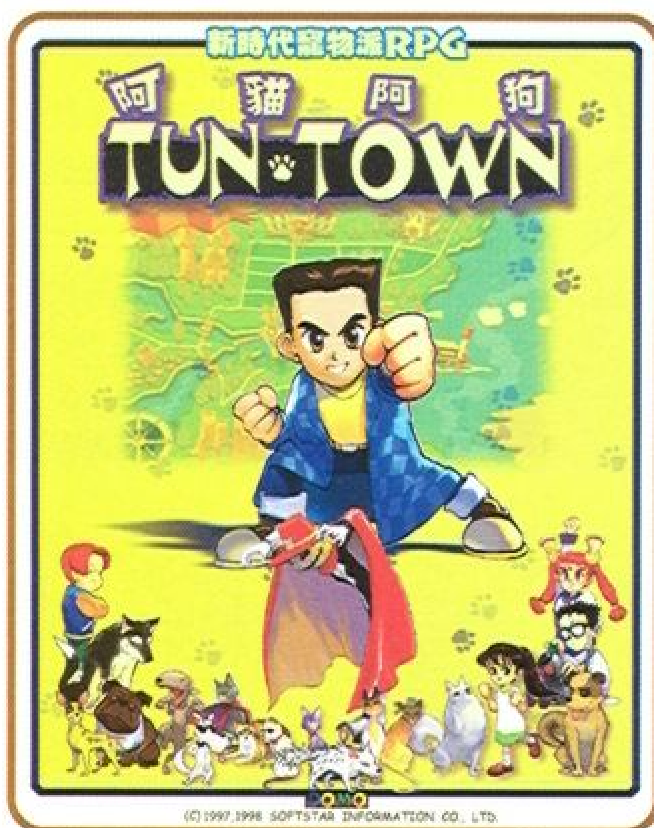


大家當然是很興奮嘍！不過最高興的還是老闆啦！剛好今天他自掏腰包請全公司吃大餐，你今天來採訪，可真是來對啦！可別客氣，盡量與我們分享吧！

話回到正題。在此，先藉由貴刊《軟體世界雜誌》，跟支持我們的所有玩家們答謝，謝謝各位對DOMO的愛護，這麼支持《軒轅劍肆》；同時，更感謝另一群用專業眼光，針對《軒轅劍肆》的缺失，提出中肯的改善建議的玩家。一件作品，若只有讚美，是無法更上層樓的；唯有以批判看清現實，化讚美為動力，才可以讓作品持續進步。得獎，雖然是一件讓人振奮的事，不過卻不是我們的目標；我們的目標其實很簡單，就如林克敏在上台領取最佳動畫獎時，所說的：我們沒有想太多，只是盡全力做好自己份內的事。



努力做出好玩的遊戲，是我們的職志。不過，我們知道DOMO的進步空間還很大，所以，大家也沒時間高興太久，現在整個小組又陸續投入幾個接下來的計畫中了。





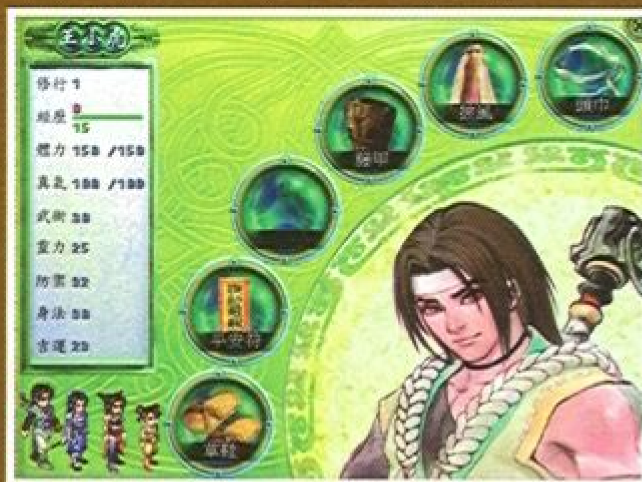




在達成如此成績後，你們仍然不因此而自滿，真是遊戲製作人的典範；至於你剛剛所提到的計畫，可以先透露一下讓大家瞭解一下嗎？



DOMO的美術群現在大部分都支援《仙劍奇俠傳網路版》的專案。《仙劍奇俠傳網路版》構思已久，從三年前就開始收集資料；在《軒轅劍肆》完成後，準備全力製作《仙劍奇俠傳網路版》，為了完整地呈現仙劍風格，再加上大環境變遷的因素，我們經過長時間的思考與激烈討論後，決定推翻原先的美術圖形，全部重新設定！所以說在製作流程上，我們在前面所花費的時間為實驗孕育的階段，現在接下來才是實際的製作階段。



目前我們的目標是希望可以發展出一個具有獨特性的美術風格，所以大家現在積極針對人物造型、場景風格等，提出各種可能的做法；內容在整體上規劃，則希望在明年底之前都有獨特的競爭性。



可以談談《仙劍奇俠傳網路版》目前的架構如何？會與《仙劍奇俠傳》的單機版及《軒轅劍網路版》有什麼差異？



除了之前提到的獨特性美術風格之外，我們會承襲之前的世界觀，讓《仙劍奇俠傳》一代中令人懷念的許多舊場景再度重現，展現出獨特的柔美風格。在眾多玩家關心的介面部份，為注重國內玩家的接受度，將考慮採用假3D平面系統，讓國內玩家可以很容易地上手。另外遊戲中也會使用獨特的、較細膩的紙娃娃系統，當玩家所使用的裝備改變時，介面中的人像圖也會有所改變。

在玩家互動方面，我們會參考交友配對網站，擷取精華後，創造出一套獨特的系統，會比較注重狹義性的兒女情感方面，讓《仙劍奇俠傳》最令人讚賞的愛情觀帶入遊戲中，將眾江湖兒女的愛恨情仇完全地呈現出來，使玩家能夠品嚐《仙劍奇俠傳》原汁原味的風貌。



聽起來將會是款不容錯過的網路遊戲大作，那《仙劍奇俠傳網路版》預定什麼時候推出呢？



我們預定在今年暑假完成初步的測試版，所以進度非常的緊湊；希望在今年底之前，大家就可以看到全新的《仙劍奇俠傳網路版》喔！





那真是辛苦你們了。不過你剛剛有提到會投入“幾個”接下來的計畫中，那就是說除了《仙劍奇俠傳網路版》之外，你們還有其它大作也正在同時進行中喔！



哈哈！說得太快了，果然說溜嘴了。《軒轅劍》系列的下一個計畫，應該是《軒五》吧！不過，依照往例，我們還是會先製作一款外傳，將正傳原先的架構以更完美的姿態呈現出來。目前已經開始《軒轅劍肆外傳》的前期規劃及準備，也在收集資料了。



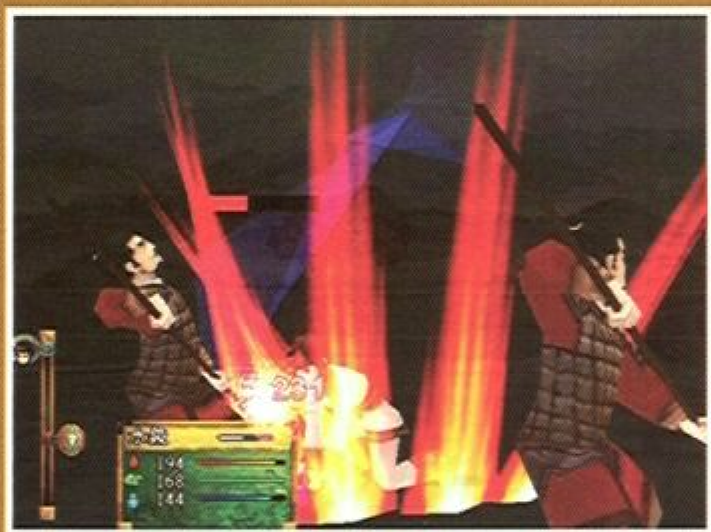
編劇的部份，我們把當初創造出《天之痕》，感動千萬玩家的核心編劇團隊再度組織起來，準備再次構想出一個動人的故事。在故事背景方面，會與《軒轅劍肆》的年代相近。



除了故事劇情之外，《軒轅劍肆外傳》也會有一些增強或改良的地方吧？



當然！我們收集了眾多玩家針對《軒轅劍肆》遊戲系統及遊戲性上的各項建議，當作修改的參考，希望可以將天書系統發展得更完善；還有，大家都很喜歡機關人這項設計，所以我們也會再加進來，而且會更有趣喔！至於RPG最主要的戰鬥部份，我們也加強了戰鬥應有的緊張感，並調整一些戰鬥上的數值，讓戰鬥部份變得更緊湊、更令人熱血澎湃。《軒轅劍肆外傳》將預定在明年初推出，就請大家拭目以待囉！













看來你們真的有得忙了。在製作遊戲的過程之中，你有沒有什麼比較特別想跟本刊的各位國民分享的地方？



在製作遊戲的過程之中，我們發現最近有不少製作相當精良的TV　Game推出，這些不同平台的遊戲都十分有特色，讓我們在製作遊戲之中得到了不少啓發與靈感，而能用另一個視角、另一種作法來詮釋遊戲的本質；而且看到這些遊戲，也讓我們DOMO小組覺得遊戲的製作是無止境的，絲毫不敢懈怠，以免辜負了衆多支持我們的玩家之期望。





看來TV　Game對你們有相當大的影響喔！有沒有考慮將之後製作的遊戲移植其它遊戲平台上呢？



除了在原來的電腦平台繼續發展外，今年我們預計將《軒轅劍》發展至更多平台，如手機、TV　Game等；相信大家在其它媒體上曾看過我們的李總經理對TV　game平台的發展計畫吧！我們也希望可以趕快將《軒轅劍》這個品牌轉換到TV　game上，雖然現階段評估Xbox比較可行，但還是希望各平台都能夠登場。目前已經積極規劃內容，製作模式不限定完整移植，或許會採用與外國廠商技術合作的概念性移植模式。希望可以將這個華人經典介紹給全世界。









結束了以上的專訪之後，其實本仙人覺得，《軒轅劍肆》一口氣拿下了七項大獎，正代表著在網路遊戲盛行的今日，單機版的遊戲仍有其獨特的魅力，是一般講求大衆普及的網路遊戲所無法做到的。就如同青菜蘿蔔各有所好，希望國內的遊戲廠商及玩家在一窩蜂追求網路遊戲之餘，也能夠回味一下單機版遊戲的優點；尤其是深夜獨自靜處於電腦前時，在奮鬥多時之後，終於獨力完成了某些難題關卡的那種絕美滋味，可說是遊戲中的醍醐味啊！

在國內，仍有許多如同DOMO小組一般的遊戲製作小組，正為他們的心血付出相當大的心力；當這麼多優秀的製作人在幕後默默地耕耘之時，希望各位國民也能夠全力支持他們，讓他們所製作的遊戲能達到更完善的境界，那也是大家之福啊！


宏碁戲谷2003年磅礡推出 三國策online即將公開測試
www.3goonline.com.tw

一場充滿戰鬥的冒險之旅即將展開



一場主人與寵物的默契之旅即將展開

龍族
冰封記憶
正義不死　友情不滅

www.DRAGON RAJA.com.tw



魔獸已經易地重生
你還在原地等待嗎

新怪點　新農田　新構造

新資源點　全面追加

龍族 www.DRAGON RAJA.com.tw

宏碁戲谷 www.acerGame.com.tw

第三波 TWF

攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略



歡迎大家來投稿，寫EMAIL給仙人dragon@swm.com.tw試試你的能耐喔！



凡人與精靈的愛恨情愁

薩雷姆天使
聖女之歌2 試玩版攻略



騎士 痞子黃

在國產遊戲中擁有突出風格，亦相當受玩家好評的《聖女之歌》系列，預計於今年夏天推出續作《聖女之歌2-薩雷姆天使》。這次我們很榮幸的能在第一時間內，進入製作公司-風雷時代實地測試了《聖女之歌2-薩雷姆天使》的最新試玩版本。這款風格獨特的橫向捲軸RPG，在這次會有什麼樣的進化？又會帶給玩家什麼不一樣的衝擊呢？以下便是我們的第一手哈燒報導。

上手指引

系統簡易操作說明：

◆一般畫面

	滑鼠	鍵盤	小鍵盤
移動、決定、對話、戰鬥、拿取物品（視游標狀態）	左鍵	無	無
開啟介面選單、取消	右鍵	無	無
開啟小地圖	無	Tab鍵	無
走路／跑步切換	無	Ctrl鍵	無
選單熱鍵1魔法、2裝備、3狀態、4系統、5儲存、6讀取	無	Alt＋數字	無

◆戰鬥畫面

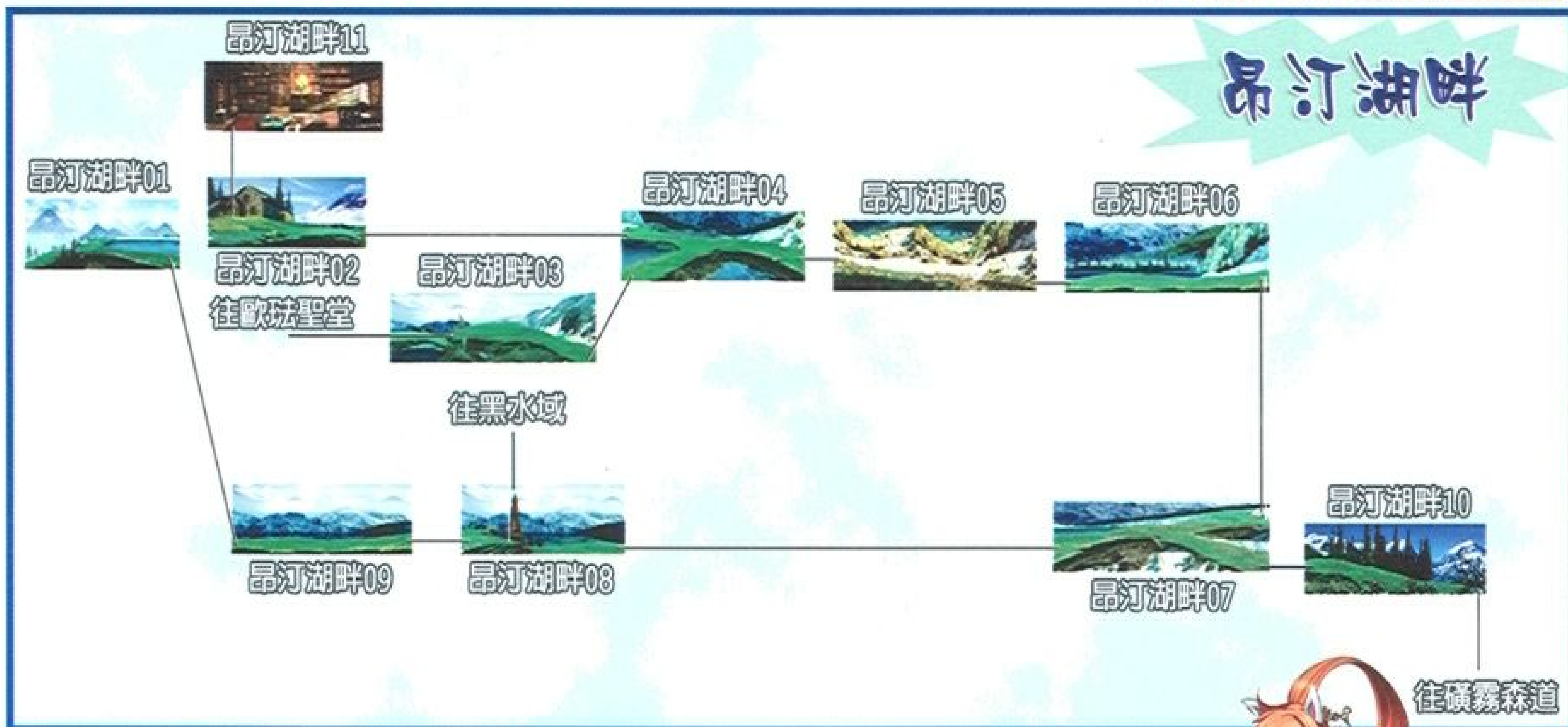
	滑鼠	鍵盤	小鍵盤
開啟戰鬥指令介面	左鍵	ENTER	ENTER
關閉戰鬥指令介面	右鍵	ESC	INS(0)
選取該指令或決定	左鍵	ENTER	ENTER
取消且回到上一頁	右鍵	ESC	INS(0)
選取指令	游標	方向鍵	2.4.5.6.8
切換選單頁面	無	Page鍵	3.9

◆戰鬥介面



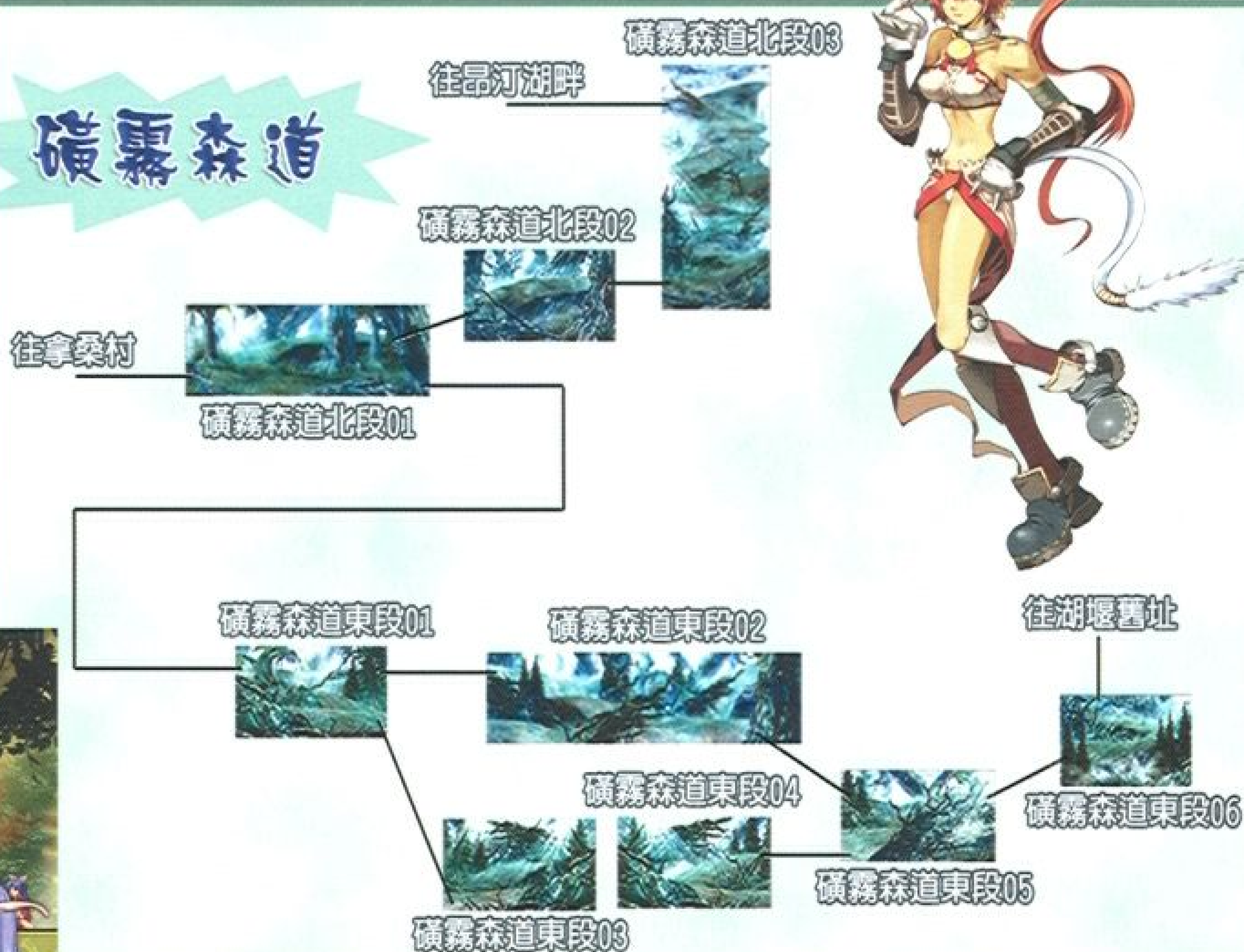
試玩版攻略





昂汀湖畔

在前作中，在風城遺跡中好不容易打敗阿克的艾妲，離開了亞芙村後，便和忽倫、貝丁再次踏上了尋找麗芙的旅程。這天，艾妲獨自在湖中沈思著。艾妲喃喃地對父母祝導著，希望父母天上有知，能保佑自己趕快找到麗芙；這時湖邊突然出現了一個藍髮碧眼的美麗少婦，把艾妲嚇了一跳。





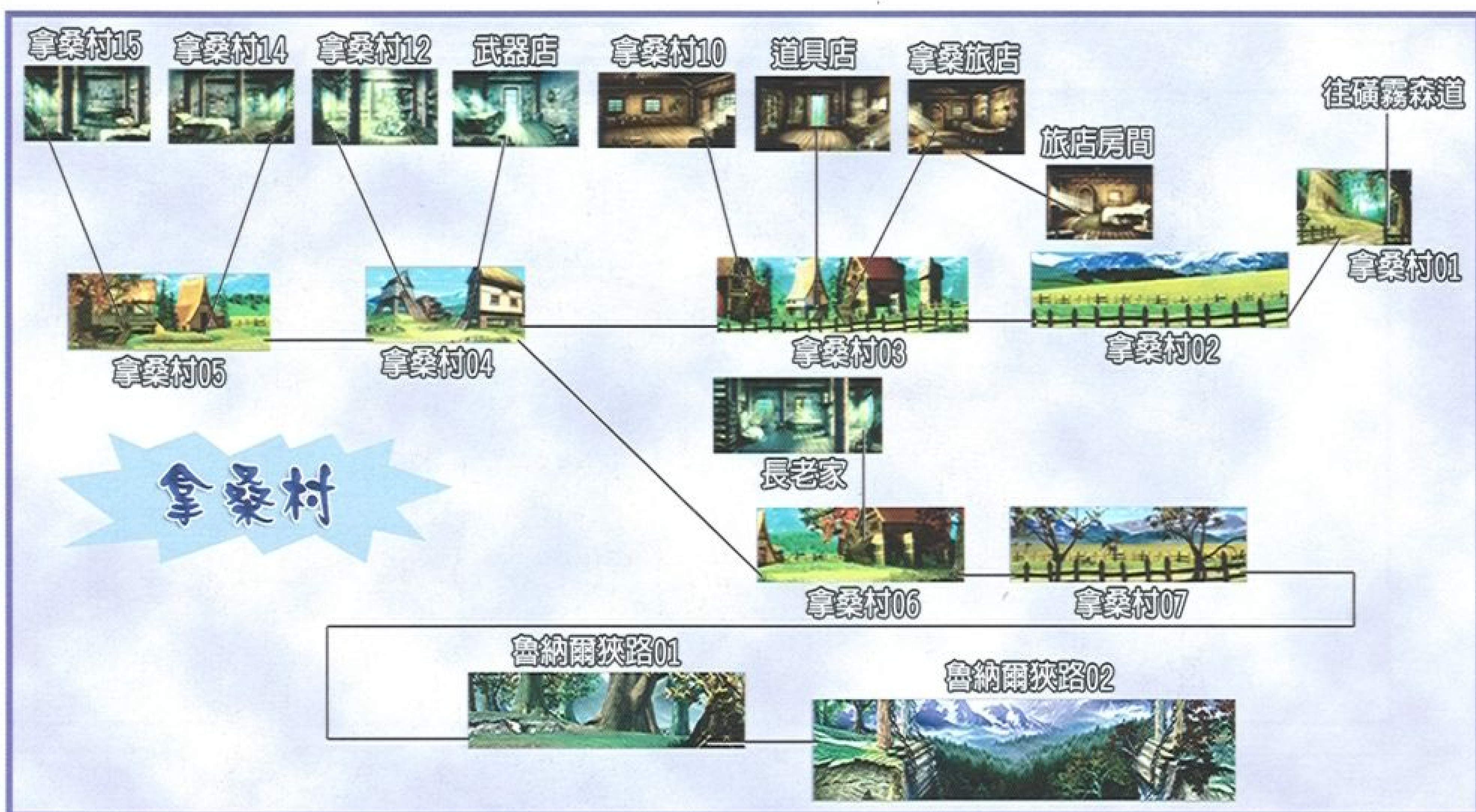
於是艾妲趕緊穿好衣服，離開了湖中，與貝丁、忽倫會合。貝丁不改一貫油嘴滑舌的個性，故意嘲笑對艾妲若有心似無意的忽倫。三人笑鬧了一陣後，忽倫才說，趁著天色尚早，得趕快找個村子投宿了；方才忽倫在附近探查了一下，發現山下有炊煙，應該是有村落才是。於是三人離開昂汀湖畔，起程前往拿桑村。進入「昂汀湖畔08」後，會發生第一場戰鬥，但這些路邊的雜魚，對身經百戰的艾妲一行人來說，已經完全不是問題了。忽倫一行人沿著昂汀湖畔往西南走，進入「礦霧森道北段」，在「礦霧森道北段01」遇見了瑞克，瑞克好心的跟大夥說，往西邊走便是「拿桑村」了。眾人依言進入西邊的入口後，便來到了拿桑村。



◆屬性概述

這次在《聖女之歌2》中，加入了屬性系統。遊戲中的角色共有無、地、水、風、火、光、闇七種不同的屬性，這七種屬性互相消長，像是水屬性魔法，就會對火屬性的敵人造成加倍的傷害；但若對敵人使展相同屬性的魔法，就反而會幫敵人加血。玩家可以藉著戰鬥時敵方的水晶顏色，來判斷敵人的屬性喔！





拿桑村

才一踏進拿桑村，眼尖的愛坦便發現一隻站在村口三分像牛、七分像馬的奇異生物，這時忽倫不禁好奇的問了站在一旁的老人，老人才告訴大夥，原來這種巨大的奇異生物，叫做「托夫茲」。托夫茲原是一般的家犬，但拿桑村的村長挈斯，利用草藥飼育後，便將家犬變成了托夫茲，而這種名叫托夫茲的生物，是用來耕作的耕獸：拿桑村年年有好收成，也是精於醫藥的村長挈斯的功勞喔！老人最後還叮嚀艾姮一夥，最近拿桑村地震頻繁，大夥還是別逗留太久才是。



艾姮沿著村中往西走，一邊與村民打聽訊息，一邊來到了武器店。艾姮問起亞薩城的近況，武器店老闆之子布雷克才回答說，要到亞薩城，必須經過魯納爾狹路才到得了；忽倫又問起，為何拿桑村的房子都蓋成高腳屋呢？布雷克說，這是因為百年前的一次大地震，引發昂汀湖水淹沒了整個村落，於是在災難後，村民便將房舍蓋成高腳屋，好預防洪水的侵襲。話還沒說完，忽然間天搖地動，原來是又有地震了，於是布雷克與艾姮一夥，趕忙衝出屋外。



出了屋外，受到地震驚嚇的村民們也跑出屋外來了，這時村民才議論紛紛地說，其實最近地震頻繁，都是因為住在昂汀湖畔的莉瑟兒害的；傳說莉瑟兒和魔鬼交易，把全村都賣了，所以最近才開始地震。布雷克雖然幫莉瑟兒辯解，但村民仍言之鑿鑿地說，要不是莉瑟兒和魔鬼交易，哪可能一夜間把枯死的田變回來？這時艾姮才想起，方才在昂汀湖畔遇見的少婦，莫不成便是村民口中的莉瑟兒？衆人你一言我一語的，把莉瑟兒形容得恐怖不堪。這時一旁突然跑來一位名叫斯姆的村民，斯姆對大夥說，因為剛剛的地震，魯那爾吊橋斷了！這下可糟糕，唯一通往亞薩城的要道被封住了。艾姮正發愁不知該怎麼辦時，布雷克才建議艾姮，可以找村長挈斯談談。





衆人往村的西南方向前行，來到了村長家。村長挈告訴艾姮，若想往亞薩城，除了魯那爾吊橋外，似乎只有村東的礦坑能通往亞薩城了；但礦坑中滿是硫氣，已經被封閉了十多年了，若艾姮真想前往礦坑，只好找住在昂汀湖畔的莉瑟兒，或許她會有辦法。衆人謝過村長挈斯後，在村中住了一晚，隔日便準備啓程回到昂汀湖畔找莉瑟兒。

莉瑟兒



才剛要踏出拿桑村，艾妲又碰上了一次地震，到底這地震和莉瑟兒之間有什麼關係呢？在離開拿桑村前，可以先到魯那爾狹路一趟，那裡有個寶箱。之後艾妲便出了拿桑村，沿著礦霧森道北段，再沿著剛剛的路往北走，回到昂汀湖畔。



在「昂汀湖畔02」的北邊有座小屋，莉瑟兒便居住在此。眾人來到昂汀湖畔時，正好見到莉瑟兒站在屋外，於是艾妲向莉瑟兒自我介紹，但莉瑟兒卻一眼就認出了艾妲是之前在湖中相遇的少女。這時忽倫將貝丁拉開，好讓艾妲與莉瑟兒單獨談談，於是莉瑟兒便領著艾妲進入屋中。

才剛進入屋裡，又發生了一次地震，艾妲順水推舟的問起了莉瑟兒，到底為什麼這裡的地震如此頻繁？莉瑟兒卻不正面回答艾妲，只說自己的命運其實是自己能夠選擇的；莉瑟兒問起了拿桑村的狀況，艾妲回說，大家都平安，只是魯那爾吊橋斷了，村長才要艾妲來找莉瑟兒，莉瑟兒這時竟然叫村長「爸爸」，把艾妲嚇了一跳（長得還真是天差地遠啊！！），莉瑟兒聽了後，說這件事現在自己還使不上力，於是要艾妲去找礦坑工頭布藍多，或許他會有辦法的（好一招順水推舟...）。莉瑟兒將「莉瑟兒的藥包」與「莉瑟兒的信」交給了艾妲，煩請艾妲將這兩個東西分別交給布藍多與村長。



出了屋外，貝丁與忽倫早在屋外候著了。艾妲將莉瑟兒的話轉述給忽倫後，眾人便決定依言去尋找礦坑的工頭布藍多。貝丁剛才在附近探查時，也發現了裂開的壁縫遺跡，發現了一股強大的能量。不過眾人還是決定先找布藍多才是。

萬里尋工頭

回到拿桑村，村口的老人告訴艾妲，布藍多住在村裡最西邊的盡頭，眾人依言來到布藍多的家門口，門口的小孩卻對艾妲說，布藍多不在家，好像去找百貨店旁的格斯伯下棋了，艾妲於是再趕到格斯伯的家，艾妲試著問格斯伯關於布藍多的下落，這怪人卻對艾妲的話充耳不聞；於是貝丁故意在格斯伯耳邊大喊，這下格斯伯才有了回應。原來格斯伯是個古怪老人，艾妲想知道布藍多的下落，還得先通過格斯伯的考驗呢（答案選湖堰舊址）！答對了答案後，怪老頭倒也爽快，便說出布藍多去了湖堰舊址的大斷崖上。這下真是頭大了，連找個人都這麼不順利。



艾妲一行在村中休息了一晚後，再度踏上旅程；出了村後往東邊走，經過礦霧森道東段，便來到了湖堰舊址。走得快虛脫的眾人，好不容易找到了位







於湖堰舊址北端的大斷崖，卻見一個老人站在斷崖邊，猛一看，還真像站在懸崖邊等著姑姑的神鵰大俠...。眾人試著靠近這老人，一問之下才知道，他便是莉瑟兒口中的礦坑工頭布藍多。艾妲先將莉瑟兒的藥交給了布藍多，然後才問起礦坑的事。布藍多答道，經過這幾天的地震，原本被封閉的礦坑坑口已經被震開了；但先前亞薩的軍隊為了管制，在坑道中設下了密碼盤，而且就算進得去，裡面的硫氣也是會要人命的！

這時一旁走來了另一位紫髮老人葛門，葛門一看到布藍多在這，便要布藍多趕緊回村休養。艾妲見這葛門面帶兇相，著實恐怖，便趕緊示好，說自己是幫莉瑟兒帶要給布藍多的，但俗話說：飯可以隨便吃，話不能隨便講！這話不說還好，葛門一聽之後，臉上更臭了，還怪艾妲等人雞婆，說是布藍多的病除了自己開的藥外，別人的藥一律不得亂吃！葛門發了一陣脾氣後，便悻悻然地離開了。布藍多見艾妲被罵個臭頭，趕緊拿出懷中的「炸藥」，希望這炸藥能對艾妲有些幫助。





泡湯奇遇



眾人別了布藍多後，繼續往西走，在途中卻碰上了一個泡溫泉的怪人（這村中怪人還真多，唉...），這溫泉怪人名叫哈墨。哈墨見三人來到，便熱情地邀請三人一起下來泡個溫泉；眾人見盛情難卻，便答應了一同泡溫泉（對話選「嗯，好啊！」）。這溫泉還真棒，是男女混浴的，難怪哈墨這麼熱情...。當大夥一邊泡著溫泉，一邊閒聊著時，哈墨才說起布藍多患病的遭遇，最後還給了艾妲「紅色藥包」和「黃色藥包」各一包，當作是眾人陪哈墨聊天的謝禮。

礦氣之隙



眾人溫泉也泡夠了，名產也拿了，便謝過哈墨再往東繼續前進。來到了礦坑，進入「礦氣之隙」。礦坑中的怪物果然比一般路上碰到的雜魚強了許多，難怪一般村民不敢靠近這裡。走到「礦氣之隙14」時，忍倫卻誤闖怪物的巢穴，而在斷崖邊被怪物包圍了。這場戰鬥因為是被前後夾攻，所以不太好打，請先專心清掉一邊的怪物後，再清另一邊的怪物，以免被夾殺。艾妲等人好不容易打倒了怪物，但剩下的怪物卻源源不斷地圍了上來，情急之下，忍倫突然想起布藍多剛給的炸藥，於是忍倫在情急之下，趕忙點燃炸藥封住了洞口，這才阻止了怪物的追殺！但封住洞口只是一時的，大夥決定得趕快回拿桑村警告村長挈斯，好讓村民們能及早準備。



遷村



艾妲一行回到了拿桑村的村長家中，將事情的原委一五一十地告訴了摯斯，並把莉瑟兒的信轉交給摯斯後，這下摯斯終於明白，原來最近頻繁的地震，原因就是礦坑中的怪物作祟，於是摯斯下了一個重大決定。他召集了村民，想叫村民趕緊遷村，但就在這時，葛門也出現了，葛門一向排斥外地人，因此懷疑地震的原因根本不是怪物，而是莉瑟兒和艾妲等陌生人搞的鬼（真是意識型態治村啊！），看得出來，葛門在言詞中不僅對艾妲等人有所不滿，對莉瑟兒更是充滿了敵意！

摯斯無意和葛門口水戰，只好將遷村的主意吞回肚子裡，並要村民們提高警覺。村民散去後，摯斯才和艾妲等人道歉，並講起和葛門當年的恩怨。原來當年摯斯也是一個流浪漢，在輾轉來到拿桑村後，因為整治田地有功，於是老村長便將女兒許配給了摯斯，但這卻傷了葛門的心，當年，若是摯斯不曾出現，這一切將全會是葛門的，因此，葛門才變得憤世嫉俗！八年前，莉瑟兒來到拿桑村，摯斯因為覺得莉瑟兒在農耕和醫療方面，都有傑出的表現，因此便讓莉瑟兒主持村中的祭祀，但這一來，原本是村里卜醫的葛門，更是對摯斯一家耿耿於懷了！



前陣子地震將田震開了，於是莉瑟兒拿出了「曙晶」～聽說是一種來自昂汀湖精靈的神奇寶物，想挽救村民的作物，這時葛門終於抓到了莉瑟兒的小辮子，於是葛門便拿著曙晶大做文章，說莉瑟兒的曙晶是跟妖精交換的；於是摯斯一氣之下，才將莉瑟兒趕出村中。但現在摯斯卻不知道自己做的到底對不對？於是摯斯拜託艾妲一行，回去和莉瑟兒談談，並調查出事件的真相。



精靈的憤怒

艾妲等人出了拿桑村，往北回到了昂汀湖畔的小屋中，莉瑟兒正待在屋裡。她一聽到礦坑中出現了怪物，第一個就想到自己的公公摯斯一定很苦惱；艾妲才說，其實摯斯希望找出事件的真相，讓村子回復平靜！聰明的艾妲趁著這個機會，開門見山的問莉瑟兒，那她自己作何打算？畢竟拿桑村也是莉瑟兒的第二個家啊！艾妲難過地講起了自己的身世，父母離去的悲痛，但即使如此，艾妲仍選擇勇敢的面對命運；莉瑟兒聽了這話，心中感觸頗深，於是決定將事實告訴艾妲。

其實地震的真正原因，要推回一百年前地震引發的大水患！這場大水不僅淹沒了拿桑村，也威脅到了昂汀湖中精靈的棲息地；為了終止水患，昂汀的長老決定向其他精靈求救。不過昂汀長老在陰錯陽差下，偷了石精的寶物「曙晶」，更自私地把石精封印了起來；直到數個月前，石精終於醒來了，石精為了突破逃出結界，便不斷地衝撞結界，這也是地震真正的原因。而莉瑟兒會知道這段往事，原因就在莉瑟兒自己也是湖中的精靈；她八年前愛上了英裘爾，才化成人形，到了地面上來。但這個舉動卻也讓莉瑟兒違抗了精靈族，而成了現在進退兩難的局面。

知道了事情的原委後，莉瑟兒要艾妲再跑一趟，通知村長趕快遷村；既使無法遷村，至少也要拿到葛門手上的曙晶才行。為了避免節外生枝，莉瑟兒的身世秘密，也請艾妲先暫時保密。





曙晶

艾妲再次回到拿桑村，跟挈斯說明事情的原委後，便和挈斯說一定要村民趕快遷村，因為百年前的大洪水可能會因為石精的甦醒而再次爆發：就算不能遷村，也要趕快拿回曙晶！挈斯聽了艾妲的話後，心中已經有了底，於是挈斯答應大夥，葛門這邊就交由他來負責！挈斯召來葛門，向他說了事情的經過，並要葛門拿出曙晶，但失去了至愛、又失去了地位的葛門，說什麼也不肯拿出僅有的曙晶，並勃然大怒地奪門而出。

艾妲一行趕忙跟出屋外，沿途詢問村民的結果，得知葛門已經跑出拿桑村了；於是艾妲便進入湖堰舊址，欲尋找葛門拿回曙晶。湖堰舊址相當廣大，艾妲一行在舊址中繞了半天，終於在礦坑門口發現了倒臥在地的葛門；葛門似乎身染重病，而且看起來曙晶也不在他身上了。於是大夥決定，先將葛門抬回村中療傷，剩下的回村中再行打算囉！



大夥將葛門台回挈斯家中，將葛門安頓好便出了屋外，這時卻在屋外遇到了莉瑟兒。莉瑟兒聽到葛門已經身受重傷，曙晶也下落不明，便趕忙奔向房裡，探視葛門的病情；原來葛門是遭硫氣所傷，所以必須用「雪銀草」和「硫礦」，才能治療葛門的病。而這個尋找藥材的任務，當然還是得要艾妲等人出馬才行囉！

尋找藥材

艾妲等人出了拿桑村，先到「礦霧森道東段03」，這裡有個墓碑，墓碑旁的雪白植物便是雪銀草了（雪銀草要先拿，不然拿不到硫礦）。拿了雪銀草，艾妲突然發現，原來這個墓就是挈斯之妻黛瑪長眠之地；在黛瑪的墓前，拿到能拯救葛門的雪銀草，這究竟意味著什麼呢？拿了雪銀草，艾妲再次進入礦坑「礦氣之隙」。在「礦氣之隙07」，玩家會碰上第一個密碼盤：



貝丁在解說過密碼盤的訣竅後，艾妲等人花了一番功夫，終於解開了第一個密碼盤。繼續往礦坑深處前進，會在「礦氣之隙26」碰到第二個密碼盤；再次解開後，繼續往東走，進入「礦氣之隙21」前，最好先記錄一下進度。進入之後，艾妲會遇上強力怪物的圍毆，打倒了怪物，便能在一旁的黃色山壁上，取得硫礦了。



拿到了雪銀草與硫礦的艾妲等人，趕緊趕回拿桑村；莉瑟兒在調配好藥物，讓葛門服下後，葛門終於轉醒過來了。葛門雖然被莉瑟兒救醒，卻仍嘴硬的不肯開口感謝大夥（這老頭的意識型態畢竟太深了，唉..），這時挈斯拿出了黛瑪的遺書，交給葛門，眾人才知道，黛瑪的心中還是愛著葛門的；艾妲又說，其實雪銀草就是在黛瑪墳前找到的，這下才終於破解了葛門的心防。葛門良心發現，便老淚縱橫的說：曙晶其實被他丟在礦坑裡頭。

這時天搖地動，原來地震又發生了，於是莉瑟兒要挈斯趕快將村民帶到安全的地方避難，然後便與艾妲出了村，並告訴艾妲，曙晶很可能被妖怪奪走了！所以眼前最重要的，便是奪回曙晶。當然，這個神聖的任務又得交給艾妲等人囉！莉瑟兒會在昂汀湖畔，等待取回曙晶的艾妲等人。



◆密碼盤小教學

這是個相當有趣的小遊戲，玩家必須解開密碼盤的謎題，才能繼續進行之後的遊戲。操作方法是利用滑鼠任意移動密碼盤中的九個符石，只要符石的顏色、形狀、符號三者之一連成一線，就算「連線」（概念有點像賓果遊戲）：只要將符石的連線排成左下角連線的圖樣（比如說二橫一豎），這樣就算成功破解了。遊戲有10分鐘的時間限制，時間到後沒解開，並不會Game Over，只要按下「replay」，就能再度挑戰囉！



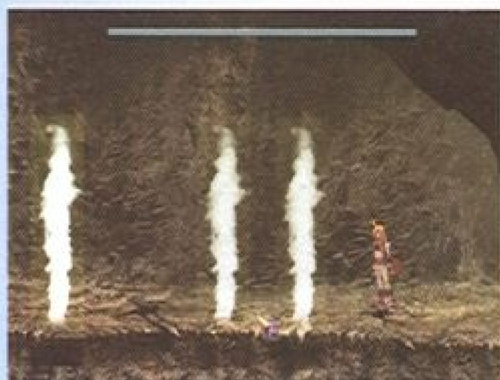
三進礦坑

艾妲等人第三次進入礦坑「礦氣之隙」。這次進入迷宮，由於有莉瑟兒的法力保護，所以之前因為礦氣太重不能通行的岔路，現在都能走過去了；記得在這裡要隨時存檔，並在因為在「礦氣之隙25」和「礦氣之隙22」會碰上閃避礦氣的小遊戲，沒過關的話會Game Over，得重新讀取進度進行遊戲。



◆閃避礦氣小遊戲

簡單的說，這有點像青蛙過街的橫向捲軸版；玩家要用滑鼠或鍵盤操縱艾妲，閃避沿途噴出的礦氣；只要艾妲能在畫面上方的生命值耗盡前走到終點，就算過關，反之就會Game Over，得重新讀取進度進行遊戲。這個遊戲的訣竅，是硫氣在噴出前，地面上的洞口會先有漏氣的現象產生，要事先抓準時間差，才比較容易過關。



艾妲等人好不容易通過了礦氣之隙，來到礦坑盡頭，這裡會碰到長得很噁心的魔王，把曙晶給吞下肚子裡了，這下要拿回曙晶，只好切開怪物的肚子囉！於是艾妲與魔王展開對決，不過因為試玩版中，艾妲等人的強度夠高，只要一開始就用最強特殊攻擊狂K魔王，應該不難過關。打倒了魔王，艾妲等人可以在剛剛魔王站的地方，撿到剛被吞掉的曙晶，於是艾妲等人趕忙趕回昂汀湖畔，尋找莉瑟兒。

進入聖殿

沿著「礦霧森道東線」往西北走，過了「礦霧森道北線」，來到昂汀湖畔，這次莉瑟兒並不在湖畔的小屋裡，而是在「昂汀湖畔03」的湖邊；進入「昂汀湖畔03」前，玩家請先記錄，因為等一下會有戰鬥發生。

莉瑟兒看到眾人成功拿回曙晶，突然開始口中念起了咒語，隨著咒語，昂汀湖畔與湖中突然出線了一座電光搭成的橋樑，眾人隨著莉瑟兒戰戰兢兢的踏上了電橋，便來到了隱藏在昂汀湖中的精靈聖殿。

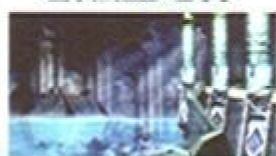
宛如水晶宮殿般的精靈聖殿，看得大家眼都花了；但貝丁卻不服輸地說，這聖殿比起人魚宮殿，還是遜色許多；就在眾人閒談的同時，宮殿另一端出現了一位身穿祭司袍的高大男子～夏爾洛，與莉瑟兒之母～歐法托芭。歐法托芭見有凡人闖入，便質問莉瑟兒為何無故帶著凡人闖入精靈聖殿？雖然莉瑟兒跟歐法托芭說，其實艾妲等人是帶著曙晶前來欲拯救眾人，但歐法托芭不聽解釋，便令夏爾洛拿下艾妲等人。

玩家在這會和夏爾洛展開一場大戰，這也是試玩版的最終之戰了。夏爾洛的絕招相當華麗，玩家可以好好體會一下《聖女之歌2》在這次戰鬥中為玩家帶來的不同衝擊。風雷的製作小組還透露，在這場戰鬥中，還會有位神秘人物加入我方，一起和艾妲等人挑戰夏爾洛喔！至於是那個「狠角色」，就讓玩家自己親自去發掘吧！



歐琺聖堂

歐琺聖地05



歐琺聖地04



歐琺聖地03



歐琺聖地02



往昂汀湖畔

往昂汀聚落

歐琺聖堂03

往封印之路



歐琺聖堂02



歐琺聖堂01



往昂汀聚落









讓你一手掌控三大勢力的興亡

終極動員令:將軍 戰術指南

聖騎士　路易王

《終極動員令》的最新系列《將軍》跟以往最大的不同，便是多了“將軍”能力的設計；將軍能力點數在每次過關後都會重新補充，不要捨不得用。除了補給品的採集外，三種陣營都各自有採集資金的方法，記得一定要善用。以下路易王攻略時選擇的難易度是“困難”，其他兩種難度除了兵力配置稍有不同，敵人毀滅性武器回填時間縮短外，攻略方式大致一樣。地圖上的路線只是參考，大家可以依照自己喜愛的方式來進攻。



中國戰役

第一關 醒龍（中國閱兵,北京）

任務目標 摧毀核子彈頭儲存設施　**困難度** ☆

劇情摘要

1. 中國正在閱兵
2. 中國的軍事展示
3. 找出任何在北京的威脅



任務提示

這一關十分簡單，敵人完全不會生產部隊，最適合用來熱身。先熟悉一下部隊的控制指令及各種單位的特性，每一種單位或建築都試著生產看看，不要太早殲滅敵人。等練習過後再用人海戰術把敵方的核子彈頭淹掉即可。



在左下角可以發現兩輛我方最強的炎黃坦克



佔領此處的油井可以持續增加我方資源

攻略流程

我方一開始的基地就已經是完整的，部隊也不算少；不過關卡開始沒多久，敵人就會從基地下方衝過來，利用碉堡生產地雷或派火龍坦克將它處理掉。立刻展開生產作業，多生產一兩輛補給車加快資源採集速度。

把所有部隊帶到基地右下方解決該處的敵人，我方的坦克部隊就會過來支援。接著可以帶部隊到左下方找到兩輛炎黃坦克，在炎黃上裝備蓋特砲或思想強化電塔，以強化攻擊或回復周圍部隊的生命值。其他受傷的部隊也可以在基地角落的廣播塔周圍回復生命值。

帶著所有的坦克過北邊的橋，在地圖東北角遇到敵人的偷襲，還好我方的米格機適時化解危機。可以派士兵來佔領這裡的油田，但要讓坦克擋在右邊阻止來襲的敵軍。最後帶著一些戰神坦克到北邊拿取裝錢的寶箱，然後從這條小路偷偷潛入敵人基地背後，炸掉這裡的核子設施便可過關。敵人基地裡的其他部隊與建築可以不必理會。

第二關 香港危機（香港，中國）

任務目標 1 摧毀香港展覽會議中心 2 附屬的停車場建築 3 阻止恐怖份子威脅

困難度 ☆☆

次要目標 1 毀滅毒素車生產設備

劇情摘要

1. 在香港發現全球解放軍基層組織
2. 恐怖份子以會議中心為基地
3. 基層組織必須被連根拔除脅




絕對不能讓毒素車靠近我方的碉堡

任務提示 我方在這一關可以生產蓋特坦克，用來對付解放軍的士兵尤其有效，不過還是要小心對方的自殺炸彈車。由於我方部隊無法辨識炸彈車的自殺攻擊，一定要利用火龍坦克的火牆來協防。敵方的海洋中心會不斷放出大量的士兵和恐怖份子，過關時間最好不要拖太久；可以考慮使用“紅衛兵訓練”的將軍能力，讓我方火車送來的紅衛兵自動升級。

攻略流程 建立基地後在上方與右方各建造至少兩座蓋特機砲來防禦，機砲旁記得灑地雷。多生產幾隻補給卡車到基地上方與右下方採集資源。建造出戰車工廠後立刻生產兩輛火龍坦克，各在基地的兩個防禦點建立火牆，開始大量生產蓋特坦克與幾艘火龍坦克。我方現有與火車上支援的兵力千萬不要送進建築物裡，否則很容易慘遭毒素車灌毒秒殺。你可以考慮送一些部隊經由基地右下方的渡輪到敵方基地偷襲對方的工人。

接著派火龍坦克到地圖西北邊的橋下，對著右下方掃火牆，其他蓋特坦克聚集在此處，派士兵到北邊佔領醫院，旁邊也有補給品可以開採；以此為基地打下北邊的化學工廠與軍火商，先攻擊軍火商再攻擊工廠，一打爆工廠會滲出一大片毒素，第一時間內讓我方部隊撤退回橋旁，否則會死傷慘重。這裡也有煉油廠可以佔領。最後聯合所有我方的蓋特坦克打下右邊的海洋中心及旁邊附屬的兩個建築物便可過關。



第三關 暴力充斥（湖北省，中國）

任務目標 1 毀滅水壩 2 毀滅全球解放軍基地

困難度 ☆☆

劇情摘要

1. 敵人的實力增加現已威脅我方軍隊
2. 以中國武力消滅全球解放軍

任務提示 這一關要學會使用中國特務－黑蓮花，利用黑蓮花竊取敵方補給站的資金。由於敵人只有一個針刺（刺針）飛彈可以偵測到黑蓮花，因此除了軍火商外，幾乎所有的建築物都可以派黑蓮花佔領。敵方這次的主力會以天蠍坦克為主，在地形的限制下，最好以坦克獵人搭配蓋特坦克，利用解放軍基地上方的建築物進行跳島式攻擊。

攻略流程 我方部隊撤退到上方的基地後，要立刻派坦克獵人進駐基地下方的碉堡，兩輛火龍坦克則在碉堡下方建立火牆，敵方馬上就會來襲，因此動作一定要夠快。在基地左邊可以找到另一台推土機、油井及煉油廠，盡快建造兵營研發“佔領建築物”來佔領。以現有的兵力守住下方源源不斷進攻的敵人，然後積極展開建設並開採基地內的補給品。

不久後三峽大壩會被GLA炸掉，下方的敵人也會停止攻擊，因此我方的防禦陣線要轉移到基地右邊，在此處建造碉堡放滿坦克獵人，搭建兩座蓋特機砲並用火龍坦克製造火牆。等潮水退去後，GLA的部隊將會大舉進攻。防守之餘記得到左下方的補給堆旁蓋座補給站來生產補給品。

接著派黑蓮花過橋潛進右下角的敵方基地，找到對方的補給站，從最右邊籬笆處將補給站的敵方資金偷光，或者乾脆把補給站佔領賣掉。由於行動時黑蓮花會曝光，盡可能離目標建築遠一點。一旦佔領任何一個敵方建築物，敵人會傾巢而出過橋攻向左上方的我方基地，所以防禦措施一定要夠完備。盡可能清光來襲的敵人後，生產兩隊坦克獵人與一隊蓋特坦克，分別用來對付ＧＬＡ坦克與士兵。讓坦克獵人以交錯佔領敵方建築物的方式一路打到敵方基地，摧毀所有敵方建築物後便可過關。

聖女之歌二試玩版
終極動員令—將軍
模擬渡假村
不可能的生物
俠盜羅賓漢

第四關 破碎同盟（坦谷拉山·中國）

任務目標 摧毀全球解放軍針刺飛彈陣地 **困難度** ☆

劇情摘要
1. 全球解放軍已經建造了生化毒氣工廠
2. 利用黑蓮花找出當地的工廠
3. 利用空襲來幫助毀滅敵人

任務提示 這次一開始我方並無法建造基地生產坦克部隊，也無法開採資源，因此重點就在初期步兵的使用，並學習如何利用駭客來賺錢，一直到中期奪得我方的戰車工廠為止。你會發現我方的紅衛兵可以直接殺掉針刺飛彈基地裡的飛彈兵，對付針刺飛彈時比坦克部隊好用多了。雖然黑蓮花這次仍然是主角，不過由於這個地圖有相當多的針刺飛彈可以偵測到她，在操控黑蓮花時要特別小心。此外本關開始也會出現GLA射程超長的火箭吉普車，可以派坦克獵人去解決它們。


將我方被佔領的戰車工廠佔領回來



攻略流程 首先將初始基地的坦克殺手編成一隊，多生產一兩個紅衛兵；將所有紅衛兵編成一組，然後把基地的所有資源都用來生產駭客，讓他們在基地裡任一處竊取資源。先派黑蓮花往右方探路，然後派紅衛兵攻下針刺飛彈1、2、3，沿途的敵方車輛交給坦克殺手來處理。儘早佔領針刺飛彈1旁邊的油井來獲取資金。當我方攻下一處飛彈基地後，也會獲得一些空降部隊的支援。在往北的河岸旁可以找到一個錢箱。這段期間基地若累積足夠金額，仍然要不斷生產駭客來賺錢。

接著往西邊的橋頭會有一輛士兵部隊的剋星－毒素車擋路，先派黑蓮花癱瘓它，然後用坦克殺手來解決。派紅衛兵攻下針刺飛彈4，讓黑蓮花沿著左邊走，可以看到一個我方被佔領的戰車工廠，派坦克殺手清光工廠周圍的火箭吉普車，再讓黑蓮花佔領工廠，開始大量生產蓋特坦克。這裡下方補給品周圍也會有資金箱。

等坦克數量足夠後，帶著所有坦克攻下北邊的敵方陣地，摧毀此處的化學工廠並佔領補給站，生產工人來開採補給品。接著繼續累積坦克數量，一舉摧毀最北邊的GLA基地，再攻下右方的針刺飛彈5，我方的米格機就會前來摧毀一旁的生化毒氣工廠而過關。千萬不要自己摧毀生化工廠旁的碉堡，否則流散出來的化學物質會讓你的部隊死傷慘重。


最後敵人最後一個針刺飛彈



第五關 焦土作戰（凱吉斯坦，貝利克奇）

任務目標
1 消滅這三個全球解放軍兵營
2 主要全球解放軍基地

困難度 ☆☆☆☆

劇情摘要
1. 全球解放軍已經攻下貝利克奇
2. 美軍將會提供空軍支援
3. 呼叫地毯式轟炸炸彈摧毀全球解放軍

任務提示 這個地圖除了我方所在地外，到處都佈滿敵人的針刺飛彈，尤其GLA的圈套炸彈最可怕，我方部隊不小心碰到一定非死即傷。因此無論到哪個地方，一定都要派運兵車或黑蓮花過去探路。美軍會用空軍支援你，只要遇到針刺飛彈都可以派機場的轟炸機來對付，但自己的部隊也不要靠得太近以免被波及。由於敵方的陣地相當廣大，一定要步步為營慢慢拆過去。到後期可以生產超強的炎黃坦克與核子加農砲，善用這些強力部隊拆起敵方的針刺飛彈將會事半功倍。

攻略流程 首先在起始基地左邊佈署碉堡與火牆等防禦設施，但不要建得太北邊，以免遭到對岸射程超長的火箭吉普車偷襲。北邊的 GLA 基地會不斷的派遣部隊過來進犯，記得生產幾部坦克佈署在此處，才能有效對付火箭吉普車。所有的碉堡都要塞滿坦克獵人，並增建幾座蓋特機砲來協守。盡快建造思想強化中心並使用將軍能力來生產核子加農砲，固定在左上角強制砲擊來防止火箭吉普車的偷襲。此外火車也從運送恐怖份子由左方攻進基地，可以派一輛火龍坦克在他們下車的地方建立火牆。

接著派我方的運兵車往左下角前進，途中會偵測到敵方的圈套炸彈，將紅衛兵卸下打掉炸彈，並攻下該處的針刺飛彈和兵營。守住此處後在附近的建築進駐坦克殺手與紅衛兵，被敵方佔領的建築物都讓火龍來灌，特別小心自殺車的攻擊。在基地不斷生產蓋特坦克與戰神坦克前往支援，一路往左打下三座針刺飛彈並佔領左下方的煉油廠和油井，隨後派堆土機來此處佈署一些防禦措施，以免遭到敵軍的破壞。進攻時也可以配合美軍的轟炸攻擊。在油井北邊又可以摧毀一座針刺飛彈並攻下第一座 GLA 兵營。


進攻時要特別小心 GLA 的圈套陷阱

守住此處後開始生產大量炎黃坦克，讓其中一輛炎黃搭配思想強化電塔，其它則搭配蓋特砲。有餘錢就生產駭客來賺錢。我方基地裡的補給品挖完後可以到左邊挖，但要先清光附近的圈套炸彈。準備就緒後攻下中間的 GLA 兵營，若嫌建築物擋路，乾脆派火龍坦克噴火牆轟掉。


遇到射程超長的火箭吉普車要派坦克出去解決

接著目標是右上方的 GLA 兵營，從我方起始基地派遣防守的部隊，用同樣的方式向北進攻，打下該處後可拿下右上方的補給品。一路往左推進與中間的部隊會合，聯合拿下左上角的第四座兵營與 GLA 主基地便可過關。

第六關 死亡之路（畢斯凱，阿爾丹斯坦次都）

任務目標 讓黑蓮花到達鐵路橋樑的中央 **困難度** ☆☆☆

劇情摘要

1. 全球解放軍已強行霸佔一條中國的鐵路
2. 全球解放軍正在阿爾丹斯坦的拜西卡克聚集
3. 利用黑蓮花摧毀火車橋樑

任務提示 這個關卡在初期完全沒有補給品可以開採，必須派黑蓮花四處收集錢箱，並藉著現有的三名駭客慢慢賺錢來補充國庫。GLA 會不斷從足球場派暴動農民來攻擊，只要善用火龍坦克與蓋特機砲應該可以輕易防守。除了足球場產生的暴民及坐火車過來增援的反抗軍外，GLA 不會增兵，因此時間拖得越久對我方越有利。一定要好好珍惜所有的部隊，利用黑蓮花與坦克殺手消滅巡邏的 GLA 坦克，並派蓋特坦克對付暴民，才能順利完成任務。


在河的周圍會有不少錢箱



攻略流程 首先派黑蓮花與所有的紅衛兵到基地周圍搜括錢箱，利用現有的三名駭客就地採集資源。在戰車工廠生產兩輛火龍坦克，分別佈署在上方左右兩處缺口建立火牆，但小心不要噴到我方通過的部隊。敵方會陸續由兩處缺口攻過來，尤其右邊缺口的攻勢會特別猛烈，趕快多生幾部蓋特坦克來協守。

等蓋特坦克超過五部後，派黑蓮花往右過橋探路，所有蓋特坦克與一輛火龍坦克隨後，在右下角會有一個敵方的軍火庫，先清光周圍的圈套陷阱，然後派黑蓮花佔領軍火庫，再讓火龍坦克滅掉上方的針刺飛彈。繼續往北走來到火車站，打發這裡的衝鋒車與士兵，派火龍坦克在車站建立火牆，讓還沒下車的解放軍死在車內。隨後黑蓮花帶著其它蓋特坦克繼續往北推進，在東北邊有兩個補給站，派黑蓮花先佔領右上方那個，並生產一兩個工人開挖補給品，另一個則留著盡量讓黑蓮花偷錢，偷不到錢後再佔領賣掉。

接著在基地生產一大隊的坦克獵人，讓他們坐上運兵車與蓋特坦克會合，一起到地圖中央 GLA 坦克巡邏的圓環，讓坦克獵人進入建築物裡，把敵方坦克一個個引過來射殺，若有暴民則交給蓋特坦克對付。這段時間的控兵很重要，記得要時常存檔。清掉所有坦克後，在蓋特的掩護下先摧毀足球場的各入口阻止暴民產生，然後大量生產坦克或步兵一路打上去，摧毀所有針刺飛彈等防禦措施後，讓黑蓮花到北邊爆破點炸掉橋便可過關。過橋前請禮讓通過的火車。





第七關 核子冬天（杜尚別，阿爾丹斯坦首都）

任務目標 1 建立基地並找出資源 2 2.擊敗全球解放軍

困難度 ☆☆☆☆☆

劇情摘要

1. 在塔吉克共和國發現全球解放軍亞洲基地
2. 獲准利用這裡已有的核子武器

任務提示 本關在網路上被公認是整個遊戲最難的一個關卡，GLA的生化死雨風暴絕對會讓你吃足苦頭，唯一克制的方法就是用核彈來炸；然而我方所在地的資源奇缺，敵方攻勢又快又猛，通常都是輸在一開始的資源不足。因此這一關的駭客可以說是成功的關鍵。記得前期就要多生產一些駭客來賺錢，並盡量把建築物跟部隊分散，才能將生化死雨的殺傷力降到最低。

攻略流程 一開始我方部隊會遇到GLA的偷襲，讓現有的兩隻炎黃坦克分別架上蓋特砲與思想強化電塔，配合我方其他部隊攻上右邊的坡地，佔領此處的GLA基地，立刻大量開挖補給品，每一堆補給品至少都要兩三個工人來挖才夠快。右上方的山坡上也會有另一堆補給品，也要立刻派人來開採。

在基地展開建設，把所有部隊調到右上方入口處防禦，同時也要蓋兩座蓋特機砲來協防。儘早建造思想強化中心並多生產一輛炎黃坦克，讓三輛炎黃坦克作主力守住入口，其他部隊都不要生產太多，把所有資源投入生產駭客，讓駭客散佈在地圖上賺錢：在我方這兩處補給品挖完前，至少要生產15個以上的駭客來賺錢。這段期間敵人會不斷從入口處攻上來，記得將受傷較重的炎黃調到後方去補血。若發覺守得很吃力，就再生產一輛炎黃來協守，特別小心GLA的生化飛彈發射車。這段期間也可以派黑蓮花到北邊探路，但不要太靠近針刺飛彈。將軍能力要使用在自走砲和集束地雷上，一直探到北邊正中央的生化死雨風暴為止。


特別小心這座民用建築物後方的狙擊手

不久後敵方會開始準備發射生化死雨風暴，在這之前我方最好能興建一座核彈，立刻配合自走砲轟掉生化死雨風暴，轟不掉就準備承受一兩次生化死雨風暴的攻擊。假如損失太大就讀取之前的進度。往後再補建兩三座核彈，一聽到生化死雨風暴啓動的警告就一次炸兩顆核彈下去，務必徹底清除死雨風暴的威脅。

接著就可以慢慢累積兵力了，所有兵力主要以炎黃坦克為主，地獄火加農砲為輔，至少要有四隻三級以上的炎黃才帶出去。地圖中間的建築物很不利坦克的通行，可以乾脆全部轟掉。特別小心正中間塔台上的狙擊手，必須利用強制攻擊才能摧毀塔台，一有我方駕駛被狙擊要立刻派紅衛兵去乘坐。轟掉中央的GLA前哨基地後，可以佔領中段的礦區、油井和錢箱，接下來北邊的第二基地就輕鬆多了，派加農砲橫掃所有的針刺飛彈和網路地道，摧毀正中央的GLA主基地便可過關。

全球解放軍戰役

第一關 黑雨（希肯特，DMZ）

任務目標 1 摧毀中國的基地 2 摧毀水壩

困難度 ☆

劇情摘要

1. 已經失去許多弟兄
2. 中國的防禦薄弱
3. 摧毀中國的軍隊





任務提示 剛開始接觸GLA的玩家，一定很不習慣該這陣營的使用方式，總覺得GLA的部隊似乎都特別孱弱，便宜卻不甚耐打。因此玩GLA基本上要以速度和奇襲取勝。這一關只能訓練一些基礎部隊包括士兵單位，衝鋒車與天蠍坦克等，要利用這些單位來攻破水壩，敵方不太會主動增兵進攻，只要小心翼翼慢慢推進，把地圖上所有敵方武力清掉即可。記得水壩爆破前要把所有河流附近的我方單位撤走，以免遭到池魚之殃。


在補給站上方存放著相當多的錢箱

攻略流程 一開始就派一名解放軍到左下方找軍火商，多生產一些工人開採補給品，在軍火商處研發天蠍坦克火箭，並多生產一些天蠍坦克。在地圖下方河岸旁有一個中國軍營，這裡會有不少中國坦克，可以讓一些反抗軍衝過去當炮灰，然後派一輛炸彈卡車去炸。記得馬上接收散落在地上的零件，用這些零件來充實我方衝鋒車的性能。

帶一隊衝鋒車由此處往北攻，摧毀中間的思想廣播塔，可以釋放出周圍建築物裡的反抗軍，讓他們對付北邊的敵人，並派一個部隊到這裡右邊拿錢箱。帶著所有部隊北上清光沿途的敵人，攻下左上方的中國補給中心並拿走後方的錢箱。不斷利用這些資源生產衝鋒車與天蠍坦克。最後集結大軍，使用剩下的一台炸彈卡車炸掉中國主基地的入口，將所有部隊帶進去拆光基地。

派一隊坦克到基地北邊清光該處的敵人並摧毀大壩，讓大壩淹沒對岸的中國次基地。當然也可以在摧毀大壩前先過橋攻下次基地，過橋後在地圖右下角會有一隊我方的精英衝鋒車來支援，北邊打發一些敵人後也會找到錢箱，這些都能加強我方的戰力。


由此處直接破壞大壩

第三關 支援補給品空投區域
（雅馬提外圍村莊,哈薩克）



任務目標
1 收集聯合國護航部隊的箱子來積聚至 $20000
2 村民正在拿取我們的補給品。阻止他們！
3 村民在家裡也有已貯存的補給品，毀滅他們的家並奪取被隱藏的補給品
4 收集聯合國飛機空投下來的箱子聚集至 $30000
5 突擊美國基地的補給品聚集至 $40000

困難度 

劇情摘要
1. 聯合國的補給已經在前往雅馬提的途中
2. 為了我們的理想目標攔截這些補給品
3. 蒐集補給品用資金來鼓舞全球解放軍

任務提示 這一關分成三個部份，我方幾乎無法採集資源。第一部分並沒有敵人基地，只能派衝鋒車或天蠍坦克到處在地圖上燒殺擄掠，拼命搶錢。第二部分多了一個美軍基地，而且聯合國會開始空投物資，這時我方能生產四管加農砲來防空，必須盡量打下飛機來掠奪掉下來的財物。第三部分則要對抗北邊的美軍基地，由於每一個被消滅的美軍部隊都會留下一堆的補給品，你會發覺錢怎麼花也花不完，不妨大量生產各式各樣的部隊，嘗試各種部隊的用法，甚至可以考慮打入美軍基地，很快就會發現目標已經達成了。

攻略流程 一開始要派工人建造軍火商，使用將軍能力讓衝鋒車提昇一級，或者生產掠奪者坦克。大量生產衝鋒車後，伴隨坦克到達右方的路衝守著，或者在路口設定圈套炸彈來手動引爆，一看到聯合國的部隊就一起解決掉。搶錢的動作要快，千萬不要搶輸村民。盡量不要讓我方資金累積超過 $10000 元，大量生產天蠍坦克將錢花完，一直到掠奪者坦克佈滿地圖為止。接著開始摧毀民房，每個民房都會有一定的資金，很快你就會儲存到你的目標。


攻入美軍基地來取得資金

資金超過 20000 後地圖會擴展，右上方將會出現聯合國的基地，而且聯合國的運輸機會不斷空投補給品。這時我方也可以生產四管加農砲了，同樣利用四管加農砲與所有部隊聯軍摧毀聯合國基地，並用四管加農砲摧毀運輸機來奪取補給品。等累積資金一到達 30000 後，北邊會出現美國基地的援軍，趁他們還沒建好基地前，聯合所有部隊一舉攻下該基地，或者等他們建造完成後派兵一一過來送死。只要滅掉美軍基地或累積資金滿 40000 元便可以過關了



第三關 (阿絲塔納城) 中國佔領哈薩克首府

任務目標 毀滅民用建築物及收集 $40000 **困難度** ☆☆

劇情摘要

1. 我們在阿絲塔納發現新同盟
2. 我們可以利用他們騷擾敵軍
3. 當阿絲塔納燒毀時，洗劫城市掠奪補給品

任務提示

這一關同樣是要收集資金，雖然要同時面對美國機場和中國基地兩處的敵人，不過一來本關資源十分充裕，二來暴民的威力實在驚人，敵人又沒有派出對付暴民的剋星，很快就會發現整個地圖都籠罩在暴民的淫威之下。記得盡量讓暴民破壞建築物來累積資金，才能在初期經濟拮据時生產出大量的進攻部隊。此外這次的將軍能力也可以使用“獎金”，讓我方從毀壞的敵方部隊裡奪取金錢，這也可加快我方資金累積的速度。



暴民的破壞力十分驚人





摧毀機場就不會再有美軍來支援

攻略流程

一開始就會有三團暴動農民，帶著這三團暴民開始燒殺擄掠，連警車都不要放過，會採集到不少資金。這段期間基地也要持續建設，早點建造皇宮並使用將軍能力來生產暴民，讓暴民如潮水般淹上去。

第一個目標是左上角的美軍機場，清掉機場就可以阻止美軍不斷的運送部隊來攻擊：讓三、四團暴民衝過中段的橋到左邊往上攻，配合幾部四管加農砲來防空，便可輕易攻下美軍機場。這裡也有補給品可以開採。

接下來的目標是中國基地，由我方基地派暴民一路打上去，沿途拆光所有的建築物，遇到火燄坦克一定要在第一時間內把他滅掉。還沒打到中國基地前，可以找到兩堆補給品，再往北利用暴民就可以輕易摧毀中國基地。當然也可以不用清光中國基地，只要累積資源超過 40000 元就可以過關了。

第四關 (土耳其‧雅達納) 英基里克空軍基地

任務目標 毀滅美國空軍基地 **困難度** ☆☆☆

劇情摘要

1. 傲慢的美國是無法忍受不答覆的狀況
2. 保護此區不受帝國主義侵犯
3. 消滅他們「優秀的」空軍



我方的加農砲要儘早攔截卡曼契



任務提示

本關 GLA 要面對美國空軍的威脅，不過通往敵方基地的地形十分曲折，而且有兩條路可以進攻，最好選定一條進攻路線，另一條則建造防禦陣地擋住敵方攻擊。在防空上還是四管加農砲威力最大，佈署時記得要放在基地外圍攔截敵機，否則等美軍飛機飛到我方上空就來不及了。

攻略流程 首先在基地展開建設，大量生產四管加農砲與火箭吉普車；派工人由下方繞上來在左邊橋頭建造針刺飛彈，四管加農砲則守在旁邊。讓針刺飛彈做肉靶，四管加農砲負責應付美國空軍與士兵，火箭吉普車則用來對付坦克。利用同樣方式在北邊建立另一個據點，並建造補給站開採補給品，有機會再叫反抗軍上去佔領地圖北邊的油井。

等橋頭的部隊累積到一定程度，帶著所有部隊過橋往下走，到下方補給處旁清光此處的美軍並建立另一個據點，派士兵到左下角佔領油井，如此一來，我方就可以大量興建四管加農砲了。生產幾隻毀滅者坦克當肉靶，把所有的四管加農砲和火箭吉普車帶到上方那堆建築旁，攻擊開採補給品的美軍運輸機，這時美國基地的部隊會一直出動，我方部隊要多一點才擋得住。在此集結足夠部隊後，用火箭吉普車往左摧毀愛國者飛彈並攻進美國空軍基地，摧毀所有的建築物後便可過關。


摧毀機場就不會再有美軍來支援

第五關 有毒廢棄物防制處理設備
(鹹海的西濱‧哈薩克)

任務目標 佔領四個碉堡及徹底摧毀所有美國防禦兵力

困難度 ☆☆

劇情摘要

1. 死海方面傳來不好的消息
2. 美國軍隊已經控制了我們的生化儲藏設施
3. 重新奪回儲存設施



任務提示

本關我們要一一奪回被美軍佔領的生化碉堡，這次也是我方狙擊手賈曼卡爾最為活耀的一關；只要善用賈曼卡爾的狙擊能力，光靠他一人就可以拿下不少碉堡。另外進攻時要特別注意不要把碉堡摧毀了，否則滲出來的化學物質會讓我方部隊死傷慘重。


只要派賈曼卡爾就可以對付一大群敵人



攻略流程

在左下角的基地展開建設後，先派工人到基地右邊橋頭建地道網路與針刺飛彈，配合幾隻四管加農砲守住。多生產一些工人北上開採補給品，並增產火箭兵進駐基地北方補給品周圍的建築物來防禦，建築物周圍則要佈署四管加農砲或賈曼卡爾來防步兵。最重要的是要派雷達車來此偵測美國隱形的貝頓上校。

不久後美軍會發現我方基地，開始派空軍或部隊來偷襲，儘快生產長射程的火箭吉普車，打掉北邊橋頭的兩處美軍碉堡，然後派工人在此建造第二個防禦陣地。操作賈曼卡爾利用狙擊能力清光北邊的敵人，奪回碉堡 1 、2 、3 。

接著把兵力聚集在下方的防禦陣地，過橋後攻下右下角的美軍碉堡並在此建造另一個防禦陣地，這裡除了有礦產可以開採外，還有另一個碉堡可以佔領。最後大量生產生化飛彈發射車或火箭吉普車，聯合四管加農砲摧毀愛國者飛彈右下方的碉堡並侵入美軍基地。往左上一路打過去，佔領第五個碉堡後過關。記得美軍的建築物要全拆掉。


在橋頭建立防禦設施阻擋敵人



第六關 分裂組織控制的區域

（哈薩克，接近蘭格的某處）

任務目標 1 消滅所有的叛軍
2 偷偷將偷來的卡車進入叛軍的基地，當裡面一爆炸就能毀滅叛軍

困難度 ☆☆☆☆☆

劇情摘要
1. 全球解放軍的叛軍已經加入中國
2. 攻擊護衛隊並切斷他們的補給線
3. 消滅叛軍及他們的中國同盟夥伴



任務提示 這一關難在除了要應付叛軍部隊的生化死雨風暴外，還要防守中國進犯的軍隊，時間非常急迫。由於初期基地裡的資源十分有限，假如沒有一開始就摧毀叛軍的前哨基地，會被後來湧上的叛軍部隊打得招架不住，更不用說到後面要應付中國部隊的夾擊；因此一定要儘早派出部隊到基地外獲取資源並佔領油井，否則資金會很吃緊。善用我方搶奪到的核子卡車可以順利的達成目標。


特別小心中國部隊的加農砲


生化死雨就躲在敵基地的右上方

攻略流程 一開始我方立刻展開防禦工事，大量在外圍建造地道網路及針刺飛彈：不過這時基地裡的所有部隊也要帶出去清光外面巡邏的叛軍部隊，讓皮較厚的坦克掩護我方一輛核子卡車，去炸毀右上方的第一個叛軍前哨站，隨後在此建造補給站與防禦措施來開採資源。

第二個目標是中間的第二個叛軍前哨基地，用同樣的方式在此引發核爆，並在此建造大量的防禦措施。由於此處距離敵方主基地較近，敵方的攻勢會比較猛烈，針刺飛彈要多擺一點，並利用地道網路傳送部隊在三個基地互相支援。打下這兩個前哨基地後，可以考慮組織一小隊火箭吉普車與衝鋒車的聯軍，從地圖右邊邊緣叛軍前哨第一基地上方的小路繞進去，以偷襲生化死雨風暴。

接下來是地圖左邊的補給品，只要派工人去開採就可以了，若無法在此建造補給站的話，可以考慮炸掉一旁的建築物；至於西北邊的四座油井也要儘早佔領，可以為我方帶來豐富的收入。這段期間可以派工人到地圖左下角中國進攻部隊的必經之路佈署圈套陷阱，並將陷阱改為手動。不要佈署得太密集以免相互引爆。

倒數計時結束後中國部隊會一波波的開始入侵，記得讓他們通過中點時再引爆圈套陷阱。當然也要注意叛軍部隊與死雨風暴的騷擾。等殲滅一波中國部隊後，馬上回去建造圈套陷阱等下一波。特別小心他們的地獄火加農砲或核子加農砲，一看到加農砲要立刻派遣長射程的火箭吉普車將他們解決掉。只要清光所有中國部隊，帶著最後一輛核子卡車聯合所有兵力打進右上方的叛軍主基地，清光所有敵方建築即可過關。



第七關 火箭發射

（哈薩克南方，貝可努太空機場，前蘇聯火箭發射設備）

任務目標 1 佔領地面建築物
2 佔領火箭發射器

困難度 ☆☆☆☆

劇情摘要
1. 控制太空機場
2. 這飛彈將會送給我們的敵軍致命的毒素
3. 我們的時代即將到來



聖女之歌二試玩版 終極動員令—將軍 模擬渡假村 不可能的生物 俠盜羅賓漢

任務提示 雖然本關同時要面對美國的離子砲和中國的核彈，不過離子砲不足為懼，只有在第一時間內攻下中國基地才是致勝的關鍵；一旦佔領中國基地，甚至可以考慮生產中國的強力部隊來對付美國。記得兩處我方要佔領的目標物都不能摧毀，否則任務會失敗。



摧毀此處的建築物能比較順利進攻中國基地

攻略流程 一開始在我方防禦圈裡的資源也有限，立刻到外圍的三個缺口建造防禦設施，生產大量的四管加農砲部屬在外圍，並派遣賈曼卡爾往地圖西北勘測。沿途假如遇到會偵測隱形的敵方防禦措施，可以派遣一兩輛火箭吉普車去處理。一路探到西北角，摸清楚進攻中國的路線為止。

在基地建設上要盡量把建築物分散，不要把士兵放入閒置建築物內以免火龍坦克來灌火。盡量多造一些黑市來賺錢，暫時不要把錢投入建造生化死雨風暴，集中資金大量生產四管加農砲與火箭吉普車，平時盡量把部隊放入地道網路系統來防止核彈的攻擊。記得每個防禦陣地都要放置至少 3 到 4 輛火箭吉普車及一輛雷達車，用來應付美國的戰斧飛彈或中國的加農砲，並藉此探測敵方隱形的部隊。最好能派工人到入口前的橋頭佈署圈套陷阱，不過不要離我方部隊太近以免被波及。在我方防禦陣線前有一條鐵路，火車經過時常常會撞毀我方部隊，可以乾脆在鐵路上裝設一個圈套陷阱來炸毀火車頭以絕後患。

準備好火箭吉普車與四管加農砲各一隊後，跟著賈曼卡爾沿著地圖左邊往上走，遇到中國坦克讓火箭吉普車來應付，士兵則交給四管加農砲，至於炎黃坦克則讓賈曼卡爾來狙擊。途中經過的油井可以順道佔領起來。打到北邊入口處的城市會阻擋我方進攻部隊的路線，把這些建築拆掉。往右攻進中國基地後先打下核彈發射廠與戰車工廠，然後慢慢增兵清光剩餘的建築物敵方部隊。最好能派反抗軍來佔領中國建築物，重建核彈並生產至少四輛炎黃坦克。讓其中一輛搭配思想強化塔，另外幾輛搭配蓋特砲，往右清光沿途的碉堡，從背後打入美國基地並摧毀離子砲及所有的建築物，再派反抗軍佔領此處的民間雷達。最後往北攻下火箭發射器周圍所有的碉堡，佔領火箭發射器便可過關。

美國戰役

第一關 最後審判（伊拉克戰區）

任務目標 1 摧毀所有敵軍 2 毀滅生化死雨風暴

困難度 ☆

劇情摘要

1. 全球解放軍擁有生化死雨風暴
2. 他們的基地在巴格達
3. 排除敵軍威脅



任務提示 這是我方的第一個美軍戰役，重點當然是在練習美軍的基本武力，包括坦克車與汗(悍)馬車，遊騎兵與飛彈防衛兵等等。美軍所有的裝甲部隊都可以裝備攻擊蜂型機與偵搜蜂型機，前者可以用來對付士兵並修理載具，後者則可加大偵搜範圍並偵測隱形部隊。一般來說前者的使用率會比後者大許多，不過蜂型機的裝甲薄弱，容易受到飛彈攻擊，對付敵方士兵的攻擊力也沒有汗馬車來得高，最好不要過度仰賴攻擊蜂型機。另外汗馬車上所搭載的士兵可以進行攻擊，一輛搭載五名飛彈兵的汗馬車之攻擊力會是十字軍坦克的好幾倍，可以善加利用。


可以空降傘兵到敵方建築物內肅清敵人



轟炸機會協助我方清光入口處的解放軍部隊

攻略流程 先利用我方初期在城市入口大量的十字軍坦克，裝備攻擊蜂型機後清光城市守軍，並在基地兵營研發"佔領建築物"，派遊騎兵佔領左下的四座油井。接著派十字軍坦克到城市右邊救出我方被俘虜的駕駛員，讓這些有經驗的駕駛員坐上坦克；然後一路打到城市北邊，消滅駐守在北方的守軍。等打到 GLA 入口前，我方的轟炸機就會過來炸掉敵方入口的防禦兵力與建築。讓所有坦克攻下 GLA 基地便可過關。

第二關 尋寶遊戲（阿爾汗德·葉門）

任務目標
1 營救被俘虜的駕駛員
2 送回倖存的駕駛員

困難度 ☆☆

劇情摘要
1. 追蹤全球解放軍首領至葉門
2. 卡曼契尋找罪犯
3. 拯救被俘飛行員

任務提示 這一關簡直是電影“黑鷹計畫”的遊戲版，目的是要救出我方駕駛員。從此處開始敵人會增兵對我方基地展開攻擊，必須學習如何防守基地，尤其是愛國者飛彈的佈署和建築物的善用。我方跳傘的駕駛員會散佈在地圖的三個地方，沿途有相當多的建築物阻擋裝甲部隊的進攻，可以考慮夷平所有的建築物來進行攻擊，或者派遣我方步兵逐一佔領建築物來進行跳島式攻擊。救出這些經驗豐富的駕駛員後，記得讓他們駕駛汗馬車來回復生命值。特別小心解放軍派出的暴民，一定要讓一些遊騎兵改用閃光彈來對付它們。




駕駛員就被困在針刺飛彈旁邊

攻略流程 先在兵營研發閃光彈與佔領建築物，基地周圍則多建幾座愛國者飛彈；由於GLA不會派毒素車過來，所以也可以讓士兵進入周圍的建築物來協守。阻止敵方源源不斷來襲的援軍，儘快佔領北邊的兩座油井與右邊的醫院，並多生產兩三輛運輸直升機去開採補給品；大量生產汗馬車與十字軍坦克，並在汗馬車裡塞入使用閃光彈的游騎兵與飛彈防衛兵，先去救第一個駕駛員，再利用建築物摧毀駕駛員旁邊的針刺飛彈陣地與敵人部隊。


特別小心暴民的攻擊

地圖擴大後第二個駕駛員會出現，不過這裡會有一些暴動農民，必須派汗馬車或游騎兵的閃光彈來對付。這裡的建築物常常會礙手礙腳，因此部隊貴精不貴多，善用巷道與汗馬車的機動性來打游擊戰比較容易成功。救出後地圖又會變大，第三名駕駛員在右下方的GLA基地內，必須由左方攻入基地才救得到。救出後把這三名駕駛員送回基地過關。

第三關 守護天使（哈薩克北方）



任務目標
確認一百位美軍的逃脫

困難度 ☆☆☆

劇情摘要
1. 美軍武力撤退中
2. 全球解放軍正密切追擊
3. 為撤退軍隊提供掩護

任務提示 我方這次的主要目的要保護一百名撤退的部隊平安從地圖左下角回到地圖右上角，不過由於我方基地無法生產坦克部隊，因此防守的要角得由愛國者飛彈與卡曼契來擔任。敵方除了從主要路線追擊我方退兵外，有時也會由北邊繞進我方基地來偷襲，因此基地的守備也不能忽視。反正資源不虞匱乏，愛國者飛彈是建得越多越好。


在中央阻止敵方的追擊

攻略流程　一開始立刻派一輛推土機到地圖中央建造一排愛國者飛彈，並派遊騎兵到右下方佔領油井；運輸直升機要多生產幾輛來運載補給品，而另一輛推土機留在基地補建愛國者與電廠，記得升級所有電廠的“核能控制棒”。至於所有裝甲車輛都盡可能帶到右下方通道的交戰點，卡曼契則視狀況同時支援兩個地方。記得不斷的在機場生產卡曼契，在敵人前幾波的攻擊時很好用。

不久後我方部隊就會由左下角出現，敵人也會跟在後面追擊，讓我方部隊儘速通過中間的關卡，並用愛國者當先鋒來阻止敵人的攻擊。若遇到射程超長的火箭吉普車再派坦克或卡曼契出去打。每輛坦克都盡量建造攻擊蜂型機來修復，而且汗馬也要裝滿飛彈兵來協防。記得愛國者飛彈不要滿到把通道堵死。就算撤退的兵力被攻擊也無所謂，可以讓他們適時抵擋敵方的砲火。

從第二波開始，敵人出動的兵力會越來越精銳，當一百名美軍完全逃脫後會出現一大批敵人，而且裡面會有不少四管加農砲，這時不可讓卡曼契當先鋒，要用愛國者來擋，卡曼契隨後再補上。清光這批敵人便可以過關了。


有些敵人可以會轉向攻進我方基地

第四關 暴風雨前夕（哈薩克沿海地區）

任務目標
1 摧毀針刺發彈基地
2 摧毀全球解放軍基地

困難度 ☆☆☆

劇情摘要
1. 發現全球解放軍訓練營
2. 排除這個威脅狀況

任務提示


這幾隻戰斧要小心翼翼的保護

這關戰斧一登場，敵人就要頭大了。戰斧的射程超長，對人、坦克或建築物的殺傷力都很高，唯一的缺點大概就是射速太慢，而且容易被敵人的飛彈或機砲打下來，所以一定要盡量一起發動攻擊。由於我方在此關尚無法生產戰斧，因此得小心保護這四輛戰斧，並儘早利用戰斧摧毀敵人基地，才不會讓敵方生產太多兵力。此外傘兵或尖兵在本關也很好用，尤其尖兵的隱匿狙擊功能，建議可以多生產一些尖兵，搭配愛國者飛彈來協守。



攻略流程

初期我方並沒有基地，必須利用沙灘上現有的兵力擋住敵方部隊的攻擊。不久後我方的四輛戰斧會抵達，開始利用這些戰斧摧毀沿岸那一排碉堡。一路從右下角打到左邊，然後利用強制攻擊打掉左上方那四座針刺飛彈。記得生產攻擊蜂型機來修復珍貴的戰斧。

接著我方空軍會過來轟炸左上方的GLA基地，轟過後讓現有部隊進去佔領，援軍不久就會過來，立刻在此展開建設，分別在下方與右方建造愛國者飛彈來協防。敵人會不斷從這兩處攻過來，最好在每個愛國者飛彈旁配置一名尖兵來對付敵方士兵，坦克則交給愛國者或戰斧來對付。這個地方左右兩邊都有補給品可以開採，不過要開採右邊補給品之前，記得先用愛國者守好北邊通往敵方基地那條路。


利用卡曼契來摧毀敵方的碉堡

等建好防禦措施，可以生產一隊卡曼契，保護遊騎兵到右下方佔領這裡的兩座油井，並伺機拿下此處北邊的補給品，在補給品北邊橋頭建造愛國者來防守。當然基地裡的戰斧也不要閒著，從遠處慢慢打掉東北方的GLA基地，尤其是基地裡的針刺飛彈。只要針刺飛彈的威脅不再，大量的空軍部隊就可以輕而易舉的拆光敵方基地而過關。

第五關 藍鷹

（哈薩克DMZ）

任務目標
1. **防止全球解放軍建造河川基地**
2. **毀滅全球解放軍的主要基地**

困難度 ☆☆☆☆☆

劇情摘要
1. 卡巴拉城和平會議
2. 不能信任全球解放軍
3. 注意持續警戒

任務提示 這一關可以說是美國戰役最難的一關，不過這也是我方第一次可以建造“戰略中心”並生產戰斧飛彈。整個關卡地圖會分成兩個部份，由於資源稀少，關鍵點是在敵方爆破水壩前要儲備好足夠的兵力攻下GLA主基地，否則一定會被生化死雨風暴炸得七葷八素。敵方基地內到處都是圈套陷阱，進攻前一定要派尖兵擔任先鋒來探測並狙擊敵方士兵。



攻略流程 我方初期只有在基地旁有一些補給品可以開採，一定要省吃儉用。先派一名遊騎兵到右下方拿錢箱並佔領醫院，然後在基地建造戰略中心，開始生產戰斧飛彈，聯合現有部隊過橋慢慢攻下GLA第一基地。除了指揮中心外其他建築物都佔領起來，開始生產工人開採該處的補給品。並在此處多建一座戰車工廠與兵營，大量生產帕拉丁、十字軍坦克及尖兵，還有一隊戰斧。將所有部隊聚集在地圖左上方，此外該處也要派尖兵與愛國者飛彈協防。有餘錢的話也可以建造機場生產卡曼契來助攻。


在第一時間內攻下生化死雨風暴解除威脅

接著把我方起始基地的所有部隊都送到剛奪下的敵方基地，然後佔領這裡的指揮中心，GLA會把水壩炸掉，地圖也會全開。更可怕的是生化死雨風暴不久就會啟動。因此一定要把握時間，等地圖一開立刻派左上方的尖兵探路，讓戰斧與坦克清光沿途的圈套炸彈與防禦設施，一路打進左上角的GLA第二基地，記得針刺飛彈要派尖兵來狙擊裡面的士兵。在此同時也可以派遣卡曼契大隊與尖兵聯合從GLA第一基地往北打，沿途攻下針刺飛彈與地道網路並佔領補給品、煉油廠與油田來增加收入。清光GLA第二基地後便可順利過關了。

第六關 危急的聯邦

（哈薩克東南方）

任務目標
1. **毀滅東北方的全球防衛軍**
2. **毀滅中國的指揮中心及核彈發射井**

困難度 ☆☆☆

劇情摘要
1. 一位中國壞將軍已經加入全球解放軍
2. 敵軍依賴地道連網
3. 必須要立刻開始攻擊


先攻下中國的核彈在處理GLA

任務提示

本關我們將面對中國與解放軍的聯合部隊，而且中國陣營會發射核彈來攻擊，假如按照電腦的提示先攻打GLA基地一定會很吃力；最好的方法是趁核彈還沒運作前先打下中國基地，消滅核彈後再慢慢料



理GLA基地。從這關開始我方也可以使用離子砲，雖然離子砲發射間隔很短，不過威力卻稍嫌不足，必須多建造幾座才能有效摧毀敵人設施。

聖女之歌二試玩版
終極動員令—將軍
模擬渡假村
不可能的生物
俠盜羅賓漢

攻略流程 首先在左上角的我方基地展開建設，除了一些基本建築物外，還要補強東邊跟南邊的防禦措施，包括多建造幾座愛國者及佈署一些尖兵等等。關卡開始沒多久 GLA 部隊就會大舉入侵，因此建設的動作一定要快。除了基地內部的補給品外，最好能多生產一些運輸機到地圖左下方開採補給品，但此處也要佈署一些尖兵和卡曼契來護航。有多餘的錢就設置一些空投區來增加資金。假如資金充裕了，不妨建造空軍在基地南方巡邏，以防米格機的空襲。當然離子砲也是可以考慮的建築，不過離子砲十分耗電，建造前最好確定電廠的電力足夠。

電腦會一直提示進攻右上方的 GLA 基地，不要理會它的通知，各生產一隊戰斧飛彈、尖兵及帕拉丁坦克，一起帶到左下角的補給品區域，由此往右慢慢推進。小心途中的化學筒，讓戰斧解決敵方的防禦設施，尖兵狙擊敵方士兵並探路，而帕拉丁則處理裝甲部隊，打進中國基地後可以在入口處取得不少錢箱。一路清過去後中國的核彈會開始倒數，先挖掉中國基地北邊的核彈，然後派運輸機運送遊騎兵過來一一佔領中國的建築物。這裡當然有也豐富的礦產可以開採。


在第一時間內攻下生化死雨風暴解除威脅

讓部隊稍事歇息後，再從地圖右下沿著邊緣往上推進，直接攻入 GLA 的核心，拆光所有建築物即可。至於地圖中央那一團防禦設施，就交給離子砲與核彈吧！

第七關 終極呼叫（雅克墨拉·哈薩克）



任務目標

1. 消滅全球解放軍軍隊與建築物
2. 佔領中國的建築物
3. 建立聯合美國與中國的武力軍隊，以徹底摧毀全球解放軍

困難度 ☆☆☆☆

劇情摘要

1. 美國已經包圍全球解放軍首府
2. 全球解放軍擁有生化武器
3. 中國保證他們支持美國
4. 全球解放軍必須被消滅

任務提示 既然是最後一個關卡，GLA 的垂死掙扎當然是最猛烈的，尤其要小心對方的生化死雨風暴。還好離子砲的充能時間比生化死雨短許多，只要採集資源的速度夠快，應該來得及在對方還沒施放前把死雨風暴炸掉。因此初期絕對不要浪費太多資源生兵，防守的工作盡量交給尖兵和愛國者飛彈，特別要小心敵人從地道網路傳送過來的襲擊部隊。


生化死雨風暴會在左下角興建

攻略流程 一開始立刻在美國基地展開建設，每個補給堆都至少生產兩輛直升機來開採外，順便派我方一名士兵到下方佔領破舊的中國補給中心，生產運輸車來開採周圍的資源。務必把資金收集的速度提到最高。建設時美軍所有的建築物都不可缺少，不過別生產太多部隊，只要在基地右邊兩個出口各建造兩三座愛國者飛彈並佈署一些尖兵，後方則擺兩三輛坦克對付敵方的火箭吉普車即可。由於敵方進攻時會帶著雷達車，尖兵的擺放位置要特別小心，不要成為敵方的箭靶。在北邊敵人的地道網路右方也要擺設尖兵，防止敵方輸送部隊來偷襲。

接下來在基地累積資金，用指揮中心的雷達打開地圖左下角的視野，探測生化死雨風暴的所在。一但累積 5000 元且有足夠的電力就興建離子砲，這時對方也該完成倒數了；讓離子砲配合油氣彈轟掉生化死雨風暴，有錢就再多興建一座離子砲，以防對方再度興建生化死雨。接下來的資金都用來建造空投區，至少要建造十個空投區，才能確保我方往後的資金不虞匱乏。

等資金充裕後開始生產尖兵、帕拉丁坦克與戰斧飛彈，當然也可以發展中國的基地來生產中國部隊建造核彈或炎黃坦克。端看你比較習慣操作哪一陣營的部隊，只要記得進攻時帶有偵查隱形敵人的兵種就可以了。準備好進攻武力後，先摧毀中間那排城牆裡駐守的敵人，用閃光彈或火龍坦克可以獲得不錯的效果；打破城牆過北方的橋會先遇到 GLA 的第一個基地，清光此處所有敵人後，可以佔領北邊的油井和醫院。最後聯合所有部隊攻下左下角的GLA第二基地便可結束整個遊戲。


城牆裡的士兵要派閃光彈或火燄坦克來對付





建造人間仙境，再創不朽傳說！

模擬渡假村 完整攻略

學者　修業中

基礎教學

各位玩家準備好要經營屬於你自己的渡假村了嗎？《模擬渡假村》讓你隨時可以完成心中的夢想喔！什麼？過不去？那就讓小弟來教教你，用左手玩都破得了的攻略唄！別急，在開始玩《模擬渡假村》之前，一定要有下列五項最基本的常識：

1. 一開始馬上要蓋的建築物，分別是救生塔、員工之各種宿舍、餐廳（隨便一種）、廁所，其他的建築物則是看玩家的資金和客人們的需求而定。
2. 隨時注意畫面下方的指示說明，表示遊客需要什麼；若是沒有即時加蓋，遊戲隨時會Game Over喔！
3. 沒有十二分的把握，絕對不要使用三倍速進行遊戲，否則錯過某些訊息或是時間過得太快，也會馬上Game Over！
4. 除了遊客需要，也要考慮到員工的心情和排班的時間，一個不小心可能會造成"集體罷工"，那就麻煩了......。
5. 記住每一關任務所需要的條件並盡全力達成，才是最快的過關方法。

以上最簡單的五點基本常識一定要牢牢記住！由於《模擬渡假村》某些關卡的條件非常嚴苛，常常莫名其妙的Game Over，玩家想過關一定要特別注意喔！接下來看看每一個關卡的重點吧！



所有的建築都要蓋前幾種，才能像升級一樣蓋更高級的房屋

第1關 在最深處

難度：簡單

基本上，第一關只是要熟悉模擬渡假村的建築方式和管理制度等，玩家必須在三天內把所有島上沒有的房屋全部蓋好。遊戲一開始就會有很多遊客擠進來，最好的方法就是先蓋好兩座救生員塔台，接著馬上就蓋淋浴蓮蓬頭，因為遊客馬上會抱怨沒地方淋浴，過一個晚上還沒蓋好的話就會Game Over。



可以試著調動薪水順便看看員工的心情



這一關最好多蓋點蓮蓬頭...

在員工薪水部份，如果調高員工的薪水，建築或打掃的速度就會變快，但是每天的消費會變高；薪水太低，有的會垂頭喪氣，建築變龜速...，另外，也可以看看旅客的心情，點選旅客可以看到旅客的狀態，需要什麼東西等等。只要蓋完全部的建築物就可以過關。

第2關 如果沒損壞的話

難度：簡單

第二關在威望島加入了"損壞"設定，但也設定過頭了！只要是建築物，在這一關都超容易損壞的，所以最好準備8個以上的工友（約兩間工友宿舍）；當建築物損壞時，馬上點選此建築物呼喚工友！此關的任務是必須在五天以內蓋完所有的房屋，並且不能讓太多人溺水。



此關的建築物非常容易損壞！

這一關最好先建一座救生員塔台，再馬上蓋一座工友宿舍，之後再補蓋多一點；另外，威望島的風浪很大，所以救生員塔台非常重要！如果讓五個以上的遊客溺水，遊戲馬上Game Over！建議有錢的時候最好蓋8座以上的救生員塔台，把每一個救生員的班次調開；除此之外，救生員很"呆"，看到遊客溺水時還會在那邊吃漢堡（OOX...），所以一看到溺水時，最好玩家親自點選救生員，然後點選溺水的遊客，這是最保險的方法。





威望島區域很大，可以有足夠的空間蓋房屋，這一關的遊客「很會吃」，最好多蓋一點餐廳等建築物。蓋完所有的建築物馬上就可以過關囉！

第3關 水裡有東西嗎？

難度：中等

就某些角度來看，第三關暴風島算是挺難的。這一關的環境很糟糕，隨時都需要打掃；另外，水質相當髒，總之是個"垃圾島"，玩家的任務要讓垃圾"少於20個"！而且要在五天以內讓你的渡假村到達到"3.5星級"！



此關第一個要蓋的重要建築物：淨水場



最好一開始就馬上蓋這兩種小吃店

這一關最重要的，一開始就要馬上蓋淨水廠，否則旅客很快就會生病，並且人數快速減少！淨水廠在這關只能蓋一座！所以要隨時注意有沒有損壞；另外，這一關的遊客很欠扁！猛吃東西時還一直嫌東西不夠吃，外加亂丟垃圾，丟完垃圾還抱怨到處都是垃圾，所以要準備10個以上的清潔工，並且把班次排開，因為到了晚上，遊客還是繼續亂丟垃圾。當清潔工在發呆時，要馬上把他調過去打掃乾淨；由於旅客會抱怨吃得太少，玩家也要加蓋餐廳等建築物，





◀簡直是垃圾王國.....

要注意的是垃圾絕對不能超過20個，否則立刻Game Over！

到了後期快完成的時候，旅客會開始抱怨沒地方遊玩，這時只要蓋個娛樂中心或迪斯可舞廳就可以解決。除了垃圾問題，旅客還會一直抱怨風景不好看，所以要多蓋特殊裝飾品，像是雕像、噴泉等，當在第五天以內達到3.5星級就可以過關。

第4關 大熱天

難度：簡單

第四關在夏日炎炎的索爾島，這一關的任務有點嚴苛，必須在十天以內讓150個以上的遊客到你的小島，並且讓島上的警衛能夠罰款1500元以上！另外，不能讓你的遊客曬傷太多人，不然馬上Game Over！



多聘請一些警衛，到後期再拆除就可以了



此關只要一斷電，人數就會快速減少

這一關的地圖夠大，可以讓玩家蓋個夠。首先最重要的就是超級市場，因為一開始就會有遊客來島上，而且不論如何，防曬乳都會賣光，所以最好蓋三座以上的超級市場；因為此島太大，所以需要很多救生員和清潔員，各有10個人以上輪班是最理想的，由於之後要蓋的房屋很多，先蓋好三座發電廠比較保險。



此關有兩大難題，一個就是要讓警衛開罰單，其實有最快的方法：先蓋好兩座以上的警察局，然後把所有警察的班制調到晚上，你會發現警察在偷拍(和我們的警察伯伯挺像的...)，一個晚上就可以開超過2000元以上的罰款了，另一個難題，要讓150人來到島上，很難！經過我連續三次Game Over的經驗，最快的方法，先準備好三座以上的住宿區，然後加蓋餐廳和啤酒屋，差不多需要三天的時間左右：不要浪費任何錢，等存夠錢後，在第七天或第八天時馬上蓋三座游泳池和一座迪斯可舞廳，瞬間人數就可以過150人以上了，當然也就輕鬆過關啦！



晚上的時候讓警衛出來巡邏，很快就能收到很多罰單





第5關 別毀了我的裝扮

難度：難

停息島這一關頗有難度，而且每個水域都有鯊魚，玩家的任務是避免太多的旅客被鯊魚吃掉，另外還要在這個島上塞進 14 種建築物。光是要保護旅客這點就已經很難了。剛開始玩家要馬上在海邊蓋滿五座以上的救生員塔台！因為第一天就會有遊客被鯊魚吃掉，如果被吃掉五個以上的遊客，馬上就會 Game Over！玩家要利用救生員塔台適時的關閉海域，避免玩家被當作飼料。在這邊有個小方法可以使用，當玩家把海域關掉的前兩天，遊戲還不會被 Game Over，趁著兩天在海上蓋三座以上的滑水租貸處，然後永久關閉每個方向的海域，如此一來就不會被強制結束遊戲(不知道是不是 Bug...)。

另外一點最難的地方，就是要在這個小島上塞下 14 種不一樣的建築物。基本上，照著圖上面的建築方法就可以輕鬆的擠進 14 種建築物，但是要注意一點，遊客到後期會抱怨沒地方買紀念品等，要看準時機拆掉沒用到的建築物，馬上再蓋遊客需要的東西，就可以繼續遊戲。當遊客抱怨沒地方遊玩時，再多蓋一座迪斯可舞廳，加上之前蓋的滑水租貸處，遊戲也不會被強制 Game Over(這應該不是 Bug...，當玩家上面所說的都準備好以後，直接加速到三倍速，馬上就可以過關囉！(在這關卡了兩小時......)



此關最大的敵人：鯊魚...最好關閉海灘，否則會 Game Over！



依照圖上這樣蓋，輕鬆擠進 14 間以上...



關閉海灘並建築海上娛樂，就不會被抱怨不能游泳了



第6關 女孩，女孩，女孩！

難度：難

一來到男人島，聽名字就知道這個島上剛開始都只有男人（真是夠地獄...），玩家的任務就是在第八天以前，讓你的渡假村級數到達三星級，此外要有 50 對以上的情侶來此旅遊；更重要的是，絕對不能讓人數少於 100 人以下，否則馬上 Game Over！

以此關來說，地圖根本就太小了，首先遇到的難題就是，在第三天時若人數少於 100 人則任務失敗，所以前三天要馬上蓋餐廳、超級市場等，維持一定人數，至少在八天之內都不會結束遊戲；再來就要小心加蓋房屋了，由於這個島很小，剛開始必須選擇女性化的建築物來增加女性遊客，否則會莫名其妙的 Game Over！但是如果女性太多，則變成男性暴減，也會遊戲結束，玩家在進行此關的同時，要隨時注意投訴櫃檯有沒有人數增減的趨勢，才有辦法掌握遊客需要的東西和心情，適度的調節男女人數相等。在接近第七天的時候，增加腳踏船和海邊躺椅的數量，讓情侶人數增加到 50 對以上就可以過關。(配合下面所說偏男性或偏女性的建築物會比較簡單)

吸引女性建築：腳踏船借貸、迪斯可舞廳、海邊躺椅日光浴

吸引男性建築：賭場、三溫暖、娛樂中心

吸引兩性建築：主題俱樂部、大型酒吧、滑水道游泳池



在第二天之前沒有搞定男女平均，馬上就結束！



晚上活動的建築物很吸引男女遊客



隨時要注意心情不好的遊客！



一開始就要先馬上清除島上不必要的地方



第7關 太美了！

難度：中等



這一關是最容易吸引遊客的關卡，什麼！簡單？那你就錯了！前一個發展商把絕大半的資金用得一毛不剩，此關的任務是要在六天內讓遊客達到200人，還要同時讓75個旅客喝醉，並且要達到四星級以上！

此關卡一開始只有兩萬塊的現金可以用，所以能省則省。只要先在海邊蓋兩三個烤肉吧台在三天內賺點小錢，這段時間內都不會Game Over，第三天後就有一點小錢可以蓋其他建築物。先把員工的房屋都蓋好，再來就是重點了：要蓋遊客吃飯和廁所等建築物，套句某電影的話廁所能蓋多遠就蓋多遠，最好能走一天。沒錯！根據小弟卡關三小時的經驗，一開始要蓋餐廳和廁所時，把兩個建築物的距離拉開到最遠，讓遊客慢慢走，有多慢就有多慢，趁機可以蓋其他的建築物也不會Game Over。



可以蓋餐廳或賭場後，把價錢調到25~30以上，大噱一筆(不知道為什麼會狂賺)，這時遊戲就算完成一半了，後半段先把整個景觀弄漂亮，加蓋雕像、噴泉等附屬物品，

當有餐廳以後，點選單可以調高價錢！



盡量把建築物的行走距離拉遠！



這一關海邊的小吃店會虧很大...

到了第五天就快完成此任務時，直接蓋一座以上的遊艇借貸，當天晚上就可以讓75個以上的遊客喝醉，馬上就過關囉！

第8關 擠奶囉！

難度：中等

這是有錢人的島嶼－樂透島，來到這個島上的遊客都是一堆凱子，也只准有錢人進入這個島嶼。玩家的任務就是在十天之內的某一天，整體業績到達三萬元以上，另外還要把渡假村等級達成四星級以上。



其他的娛樂場所不用蓋太多，沒什麼客人會去

其實這關只有剛開始的時候比較難，因為只有三萬多塊左右，但是別忘了這個島來的都是有錢人，剛開始絕對不要和其他的關卡一樣蓋便宜的小吃店，那會讓你直接Game Over！前三天只要靠主題酒吧，就可以噱到一大筆錢(可以把價錢調高)；在酒吧外面加一點裝飾品，會讓生意更好！



在這一關盡量避免蓋太寒酸的建築物，當在第五天時，應該有足夠的金錢建造高等級的建築物；直接蓋兩間以上的賭場、雞尾酒吧、娛樂中心，就可以一天賺一萬多左右。很奇怪的是，如果把價錢調低，反而會被一堆凱子投訴......。有一點要特別注意，就是海灘的迪斯可舞廳和海灘烤肉區都賺不了錢。到了第八天的時候，身上的現金最好有8萬以上，直接蓋「派對船」，配合賭場和其他高消費建築，把價錢調高，在兩天以內的某一天就可以賺進三萬元以上就過關了。



在前兩天投訴的人沒減少就會結束遊戲



▲ 這一關的小吃店會讓你虧到死...



◀ 主題酒吧可以大賺一筆！



第9關 不要現在離開我！

難度：難



第九關的蘇堤島之天氣是所有關卡裡面最差的，所以島上的貨物常常都會延期送達，這點要特別注意；玩家的任務則是想辦法在五天之內避免八個以上的不爽者離開島嶼，否則馬上Game Over！

這關最大的難度，就是一開始只有一萬元的現金可以利用，絕對要把握時間；因為第一天晚上就會有三個人離開，首先第一間房子先蓋咖啡屋，把所有工人都集中第一天蓋好，馬上再蓋一個發電廠，如此就可以暫時穩住人潮。此時可說是身無分文，可以不用介意海灘的狀況，因為根本沒人在游泳。當差不多到第三天時，一定要蓋一座雞尾酒吧，因為天氣不好的關係，酒吧的新酒到貨會延期，這點很重要！如果在第三天以後還沒有雞尾酒吧，就太遲了，遊客會跑掉五個以上！



隨時要注意新啤酒的到貨量

若是在金錢不足的情況下，可以先蓋海灘酒吧充場面，至少在三天之內不會跑掉許多遊客；用三間以上的海灘酒吧和一間以上的雞尾酒吧，換新酒的速度就會變快些。接下來要注意的就是每天出現的換酒訊息，只要一出現訊息，到了隔天馬上就要換不一樣的酒(點選酒吧就可以選擇)，如此一來就可以在規定時間內完成任務囉！



一開始最好先蓋好咖啡廳，否則會馬上沒錢



海灘酒吧和湖畔酒吧是一開始最好賺的

第10關 派對啦！

難度：中等

揚尼島這個島嶼是名符其實的夜貓族天堂，要開始此關時，要特別注意這一關的遊客都只會在晚上來消費，所以建再多的白天用建築物都沒有用，像是餐廳、咖啡館等等。此關任務是在五天之內新建三個酒吧和新的主題俱樂部II，並且要有一天晚上的派對人數超過125人！



這一關主題俱樂部可以嘛到很多錢

此關派對的重點在於不限於酒吧類型的派對，所以不論是迪斯可舞廳、雞尾酒吧、派對船，都可以招到不少遊客來參加派對。不過有一點要注意的是，這一關的遊客都很小氣，價格太高就不參加，剛開始可以建造幾個海灘酒吧可以賺點起步的錢；島上的電力也很足夠，不用特別加蓋，只要先完成主題俱樂部II就算成功一半了。



剛到這關的玩家一定會覺得很難，其實有個小撇步可以很快就完成任務：首先在右下方的海灘多建幾個海灘酒吧，等賺到一定的錢，主題俱樂部II也蓋好之後(此時差不多過了三天)，在海灘酒吧附近加蓋派對船，然後把所有派對類型的建築，價格在一夜之間調到最低，馬上派對人數就會破百；不過要在白天遊艇來到島上之前調動，否則人數會不夠，如此就可以過關了。



最後靠派對船可以一次過關！



當遊客開始往海灘聚集，就表示價錢太高了！



第11關 大豪客！

難度：專家級

來到還未開發的薩波島。此關一開始就會有十萬多的現金可以用，而且重點是一開始就在晚上；薩波島空地很廣，錢也夠多，可以盡情的蓋。什麼！簡單？錯！此關是專家級的難！玩家的任務是必須在六天以內，達成遊客 250 人以上，並且讓渡假村等級到達四星級！



首先遇到的最大難題，區區十萬塊絕對不夠，更大的重點，玩家的時間不夠，絕對無法在六天以內蓋完所有的房子；所以一開始不要想要一次蓋很多房屋來拉客人，這樣反而會破產；先把握第一個晚上的時間，先把基本的發電廠、住宿區、飲食區等蓋好，第一個一定要先蓋救生員塔台！才有辦法升級海邊的設備。有了這些基本的房屋以後，至少第一天可以到達一星半的等級。第二天夜晚時必須同時升級海邊的房屋，一定要想辦法造到派對船，但是也不能忘記陸地上建築，這時已經可以蓋雞尾酒吧；兩邊雙管齊下，到第三天如此就可以到達三星級左右。娛樂種類不求多棟，而是要多種。

在這關的海邊還會有鯊魚出沒，一定要特別注意。在此順便提一個比較勉強能過關的方法：就是在一開始調高工人的薪水，讓他們的生產達到 90% 以上，建築就會變快。當做出派對船和主題俱樂部 II 時，已經快第五天了；這一天早上要擴增所有種類的建築物和佈景！絕對不要用三倍速進行遊戲，否則結束得更快！慢慢建築房屋，才有辦法勉強過關。



先在海邊蓋好可以升級的項目，否則天數會不夠！



前三個晚上用按摩浴可以拉到不少遊客。怪怪...

第12關 喜劇收場？

難度：專家級

終於到了最後一關－終結島了。不愧是最後一關，這個島簡直是個大爛島，不僅天氣差、常斷電、房屋常損壞、海邊有鯊魚等等，集所有缺點之大成，但是玩家的任務卻是要在十天之內把渡假村變成五星級的天堂！這是最難辦到的一點。

剛進入這關時，身上大概只有六萬多的現金；主要的建築雖然都有，但是全都大斷電，要特別注意一點。這個島的好天氣很少，所以如果蓋一些室外的酒吧或是娛樂區，絕對會虧錢(像是游泳池等)，而且故障率和斷電率也超高，只要一下雨，80% 都會斷電或是故障，最好把工友的班次排開。剛開始這關時，還有一個攤位可以賺不少錢，就是海灘烤肉攤，這是此關唯一調高價錢還是很多人買的攤位，在前三天一定要蓋個三座以上賺第一筆錢；其他像雞尾酒吧和海灘酒吧通通都是虧錢攤位，絕對不要多蓋！



到第五天左右，差不多所有的建築物都可以蓋了。出乎意料的，溫泉和主題俱樂部很好賺錢。其實這一關還有一個小方法，就是往海上娛樂設施發展；雖然海灣很小，但只要蓋到風浪船借貸，就可以賺不少錢。最後再把景觀裝飾一下，非常勉強的情況下，在第十天早上可以到達五星級！



雞尾酒吧和主題俱樂部會虧不少錢...最好別蓋...



海灘娛樂在這關是最好賺錢的！





蓋那麼多發電廠，還是斷電.....

結論

所有的關卡在此介紹完囉！模擬渡假村還有一個特點，就是每次玩同一關，過程都會有所不同，所以後面幾關要過關真的是看運氣；有時候遊客會猛製造垃圾，尤其是最後一關，第一次玩海面上鯊魚超多，第二次鯊魚一隻都沒出現，所以卡關時最好同一個關卡多試幾次，破關是很簡單滴！



創造夢幻生物大軍不再是夢想！



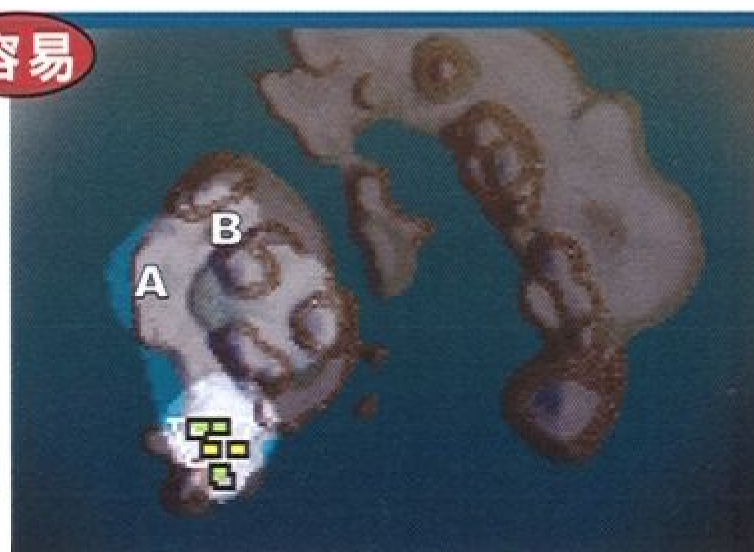
不可能的生物 任務攻略詳解

聖騎士　馬雅

不可能的生物跟一般即時戰略遊戲大同小異，但最特殊的地方是遊戲裡的生物創造系統：由於強力的部隊都需要自行創造，假如此處沒有多加嘗試，並試著找出最佳的攻擊組合，整個遊戲可能會打得很吃力。記得常儲存進度還是過關的不二法門，盡可能預測敵人的進攻方向並利用雷達打開地圖；多興建一些防禦設施並善用有限的強力部隊，才有機會得知精彩的大結局。

任務一 逃亡(Exile)

難易度 容易



任務提示

- ★讓露西採礦
- ★至少兩種動物身上採集基因
- ★讓雷克斯到村落
- ★讓露西建造造物基地
- ★讓實驗室升級為LV2
- ★摧毀島上所有敵方建築

額外加分任務

★收集四種動物基因：
土狼（Coyote）、
豪豬（Porcupine）、
山獅（Mountain Lion）、
臭鼬（Skunk）

任務攻略：

任務一開始實驗室的飛行引擎故障緊急迫降在一座小島上，露西必須修理實驗室，在此期間雷克斯可留意在四周走動的動物，擷取動物們的DNA以便合成新生物。在此任務中一共可找到四種不同動物，可先選擇合成肉搏能力較強的「土狼＋山獅」，並派雷克斯前往小島左前方A處的村落島村民對話。



▲雷克斯在小島實驗室中發現虎頭螳螂身的怪物



◀烏噗通派遣怪物部隊威脅雷克斯

●較佳生物融合：

生物	融合要素
土狼＋山獅	土狼頭＋山獅身體與腿
豪豬＋山獅	豪豬之前腳、頭、尾＋山獅後腿與軀幹

當露西將實驗室修好後，首要任務就是命令她前往實驗室下方不遠處的兩處煤礦坑開採煤礦，並趕緊利用資源製造出造物基地，創造第一批大約5隻的合成生物部隊，並將第一支部隊先派往火堆B處附近備戰。此時怪物也突破了火堆防線，展開第一次攻擊行動，在對戰同時必須趕緊再訓練另一批合成生物部隊。待前一波攻擊勝利後，派遣所有部隊巡邏整座小島（僅左邊的小島）將其他怪物餘黨殲滅。要注意兩處煤礦必須沿用到任務二的前半段，此時不要浪費太多資源。



▲村民利用火堆阻止怪物入侵



▲必須累積一定數量的部隊後再往上方前進

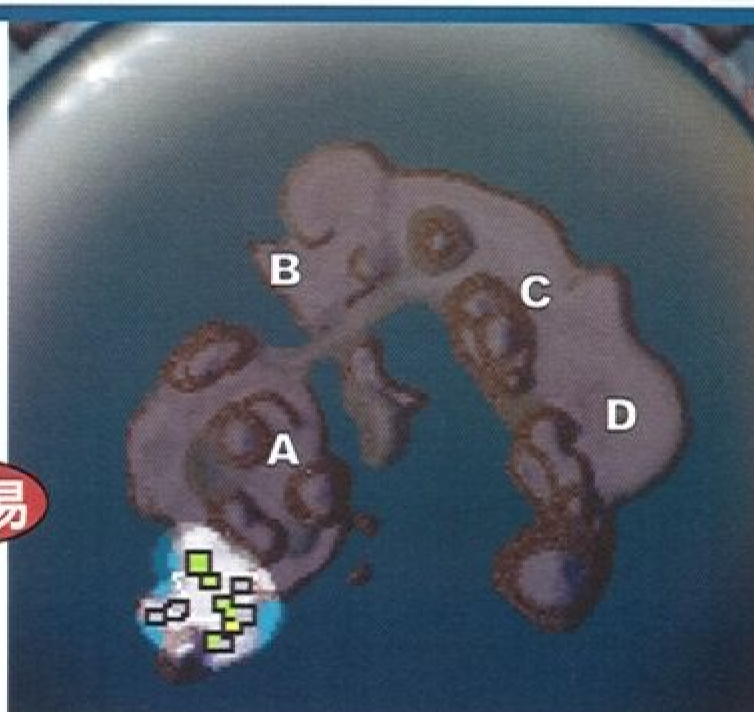
任務二 重建(Benewal)

任務提示

★讓雷克斯前往能源補給站
★讓雷克斯與工人運送油桶至中心研究所
★讓露西取得敵方的基因擴大科技
★摧毀敵方基地

額外加分任務

★收集兩種動物基因：
狼（Wolf）、
旅鼠（Lemming）
★創造至少另一名工人



任務攻略：

難易度 容易

當任務開啓之後，立刻命露西繼續開墾剩餘的煤礦；將上個任務中的部隊組織起來，並同時繼續創造更多合成生物部隊。一開始雷克斯不要太快往小島的上方衝過去，否則會有一大批怪物往下進攻，等制服此波攻勢之後，再派遣一支部隊掩護雷克斯，前往冰橋附近與左下方小島的山頂A處附近採集兩種動物的DNA，並利用新的DNA樣本創造出新的生物。



▲令怪物駐防在通道口等雷克斯前往油桶倉庫

完成DNA採集工作後，再由怪物部隊護送雷克斯，前往冰橋前往對岸B處的油桶儲藏庫；在儲藏庫附近會有一群怪物在該處守衛著，將附近怪物清除前別讓雷克斯太靠近。待怪物清除完畢後，將雷克斯派往油桶儲藏庫處與一名工人對話，該名工人會向雷克斯投降，接著指揮部隊護送雷克斯與準備運送油桶的工人回到飛行實驗室。

此時原先開採煤礦的礦坑也差不多開採殆盡了，於是一伙人駕駛飛行實驗室前往對岸的小島紮營，此時投降輸誠的工人會答應幫助雷克斯工作。在新的紮營處附近有幾個煤礦坑，利用資源創造大批生物部隊後，緩慢地往C處進攻，在C處有一座敵人的基因放大器，必須注意千萬不要讓自己的部隊將該座基因放大器摧毀，讓部隊守在基因放大器下方，並讓露西迅速前往該處，點擊右鍵命她學習敵方的基因擴大科技。



▲實驗室移師至新據點

●**較佳生物融合：**

生物	融合要素
狼＋山獅	狼頭＋山獅腳
豪豬＋狼	豪豬頭＋狼腳

學習完畢後讓露西迅速回基地以避免敵方攻擊，並立刻生產大批LV2的優質生物部隊往D處進攻。在後半階段面對的怪物等級都相當高，必須大量生產部隊前往D處，目的就是摧毀敵方的造物基地。在向前進攻的同時，要注意別讓敵人繞過從山丘向基地進攻。







▲工人向雷克斯投降輸誠後即可增加工人來進行生產工作



▲派遣攻擊力較強的部隊前往右下角的敵方基地



任務三 父與子(Father and Sons)

任務提示

- ★在雪地中找尋村民探子，他會告訴你白仔虎頓的造物基地在哪裡
- ★銷毀白仔虎頓的造物基地
- ★使露西習得發電機技術
- ★帶領雷克斯前往圖尼克夫博士的實驗室
- ★銷毀白仔虎頓在島上的基地
- ★讓露西習得聲波塔的建造技術。要注意聲波塔會攻擊露西

額外加分任務

★收集四種動物基因：
灰熊（Grizzly Bear）、
狼獾（Wolverine）、
公羊（Ram）、
麝香牛（Musk Ox）



難易度 容易

任務攻略：

本關任務在一開始時的可用資源少得可憐，連工人都僅有一名，因此得先讓工人趕緊挖煤，露西則建造三座電塔來增加電力。當露西建造完後，亦加入挖礦工作，累積足夠資源後立即生產攻擊能力較高的部隊待命；雷克斯則在左方的村落附近找尋新的動物，蒐集DNA合成新品種動物。要注意的是在部隊編列完成前別讓雷克斯太接近上方，否則會引來攻擊。

等部隊集結完畢，讓部隊往右前方前進將A處怪物掃除完畢後，立刻命怪物停止攻擊發電廠，讓露西前往敵方發電廠進行研究；等學習完成後將敵人發電廠拆除，在原地的間歇泉上建造新的發電廠。在附近也有一處礦坑，可命一名工人在此挖礦。完成後再度集結一支攻擊力強大的部隊往左前方前進，此時會遭遇一大批怪物攻擊，由於數量相當龐大，必須製造足夠的合成生物再前進。

在B處可以找到查探的村民，他會在地圖中替你標出敵人的建築物位置。在此附近可以找到麝香牛的動物基因，利用豪豬的頭與麝香牛身體合成出非常強大的遠程攻擊生物，也是往後至少兩個任務中最重要的LV3生物，可不斷地利用基因擴大技術來增強他的能力。由於C處有一座攻擊力強大的聲波塔，因此找到村民之後，先趕緊製造生命力與防禦力較強的生物再往前進，且不可立刻摧毀聲波塔，必須讓露西前往研究建造聲波塔的技術後再摧毀。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
灰熊＋狼	灰熊身軀與雙腿＋狼頭
豪豬＋麝香牛	豪豬頭＋麝香牛其他部位


▲臭鼬尾部造成的毒氣攻擊

摧毀敵方聲波塔後，在B和C的附近建造至少兩座聲波塔以防止從右方與上方突擊的敵軍。接著繼續利用豪豬＋麝香牛的部隊繼續往左方前進，在D處有一個敵方的礦區，摧毀後立刻派遣工人在此處建造工作室並挖礦；在E處可發現一座敵人的造物基地與發電廠，雖毀後可命工人在此處建造新的發電廠，如此一來電力就不虞匱乏了。最後分別在F、G、H都可發現敵人的基地與聲波塔，將其全部摧毀。

最後的目的是要護送雷克斯前往地圖上紅字I的圖尼克夫博士的實驗室，不過必須由一組部隊陪同前往並等在實驗室門口才行。雷克斯進入實驗室找尋父親的下落時，一隻巨大的虎頭螳螂身的怪物向他襲擊而來，此時立刻發動生物部隊向怪物攻擊，並立即將雷克斯移動到部隊身後。由於怪物僅有一隻，立刻就可以輕易解決。


▲本任務的目的地－圖尼克夫博士的實驗室


▶命露西前往學習發電機建造技術後即可將它摧毀


◀虎頭螳螂身的合成怪物，攻擊速度快防禦力又強

任務四 船難(Ship Wreck)



任務提示

★使露西習得白仔虎頓的水生動物造物基地建造技術
★使露西習得白仔虎頓的臨床實驗所建造技術
★消滅白仔虎頓

額外加分任務

★收集三種動物基因：
龍蝦（Lobster）、
雪鴞（Snowy Owl）、
北極熊（Polar Bear）
★找到並摧毀白仔虎頓的發電廠與避雷針工廠

● **較佳生物融合：**

生物	融合要素
麝香牛＋龍蝦	麝香牛頭與雙腿＋龍蝦身軀與尾巴
北極熊＋豪豬	北極熊身體、尾巴與後腿＋豪豬頭與前腿
公羊＋龍蝦	公羊頭＋龍蝦身體

任務攻略：

任務一開始在基地的附近就有四個煤礦坑與一個間歇泉，先生產約10名工人與露西負責建造發電廠與造物基地，雷克斯負責先擷取在基地附近出沒的龍蝦DNA。造物基地必須趕緊合成一隊由麝香牛＋豪豬所組成的部隊，不一會兒就有一隻由北極熊與鯨魚合成的巨大怪獸出現在左上方不遠的A處。此怪物的攻擊力與生命力超強，必須派遣攻擊力強大的生物來對付他。


▲村民派出探子偵查敵軍基地位置


▲命露西前往學習水生動物造物基地

擊敗此波攻擊之後，派遣工人於A處建立開採煤礦的工作站與數座保衛安全的聲波塔，同時此處還可發現北極熊的蹤影。在地圖B處有一個礦坑，可命令部隊殲滅此處敵軍基地後，派遣工人在此建造工作站開採礦坑。若要從基地往上方前進，共有左右兩個通道，由於A點正上方的通道旁設有敵軍的數座聲波塔，建議部隊沿著左邊通道先來到C處白仔虎頓的水生動物造物基地（此處亦有大量礦產），讓露西前來此處習得建造技術。

由於露西此時還不會游泳，習得建造技術後，必須由工人回基地下方的海面上建造一座水生動物造物基地，並生產約5～10隻產北極熊＋豪豬的合成生物部隊於基地待命，以防止敵人從海面攻擊。當攻下敵人水生動物造物基地後，部隊即可從C處出發至D，殲滅敵人後命露西來此處學習建造臨床實驗所的技術，並在此設立工作站，工作站上方建立至少四座聲波塔。

當我方習得該兩項技術後，白仔虎頓會憤怒地將E附近的積雪炸開形成通道。進入第二階段後，一開始就必須先集結至少30隻以上的部隊於E點附近，並派遣工人前往E點設置至少四座聲波塔。此時原先在基地海面待命的水上部隊，會開始遭受敵人由海面上而來的攻擊，清除所有意圖攻擊基地的敵軍後，開始沿著海岸往上前進，攻擊敵軍位於I點的水生動物造物基地；而陸上生物部隊前進至F點會遭遇兩座聲波塔攻擊，摧毀後緊接著摧毀位於G點上的採煤工作站，由於該點非常接近敵軍H點的造物基地，必須速戰速決才行。

H點的造物基地會出現兩隻先前曾出現過的鯨魚怪，除了造物基地會不斷出現新怪物攻擊，在附近還有至少三座聲波塔，因此必須在開始發動攻擊時就開始設定製造新的隊伍，準備隨時上陣接應。此時經水路往上走的部隊到此處會合，並一同摧毀位於K處的白仔虎頓基地，不過若要獲得額外加分任務中的第二個項目，必須在摧毀基地之前前往J處銷毀白仔虎頓的發電廠與避雷針工廠。


▲留意此處攻擊力與體力超高的鯨魚怪


▲只要將白仔虎頓的船摧毀即可過關

任務五 火的考驗(Trial by Fire)

任務提示

★派遣雷克斯前往村落回應救火要求
★利用噴水魚合成可噴水救火的陸上生物
★熄滅村落附近的火源
★找到並摧毀敵軍在島上的實驗室
★使露西習得敵方防空塔建造技術
★使露西習得敵方刺網圍籬建造技術
★使露西習得敵方空中生物造物基地建造技術

額外加分任務

★收集四種動物基因：
Zebra（斑馬）、
Giraffe（長頸鹿）、
Chameleon（變色龍）、
Baboon（狒狒）



難易度 容易

任務攻略：

一行人來到一座小島準備收集更多資源，不料小島上的土著村落遭受維莉卡．拉佩特放火攻擊，連我方實驗室也面臨火舌威脅；必須先派遣雷克斯繞過下方的道路前往A處的村落，行進期間順便收集長頸鹿與斑馬的DNA。到達村落回應救火要求後，村民會拿出噴水魚協助雷克斯。利用噴水魚頭＋麝香牛其他身體部位合成可噴水救火的生物後，派遣4隻前往村落救火，另外再派遣4隻沿著基地右方進行滅火，小心別讓牠們太靠近火舌而被燒死。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
噴水魚＋麝香牛	噴水魚頭尾＋麝香牛其他身體部位
變色龍＋麝香牛	變色龍頭尾＋麝香牛其他身體部位

在基地右側滅火時會遭到敵軍從上方攻擊，在滅火同時也得派遣數隻由麝香牛＋豪豬部隊從旁保護。成功將火熄滅掉後，村民會回贈蜻蜓的DNA作為謝禮。滅火完成後開始朝右方敵軍基地進攻，當部隊前往B處附近時，會發現一座防空塔，命令露西前往該處習得建造技術後再摧毀防空塔；此地亦有數座礦坑，可在此地先建造聲波塔防禦後，命工人建造工作站採礦。C處有一座聲波塔，摧毀後回頭經由下方通道過河進入島嶼右半邊。D與E兩處都有豐富的礦坑，建立聲波塔後命工人前往該處採礦。


▲滅火時也得當心敵軍來自上方的噴水攻擊


▲人稱空中巫婆的維莉卡

當部隊行進到F處時，可發現敵軍的刺網圍籬，命露西前往該處學習建造技術後，先回E處利用圍籬將下方兩處海灘封住，以避免敵人海上攻擊。G處可發現敵人基地的圍籬，此處還有一座造物基地，突破圍籬後先將造物基地銷毀。H處還有一處有聲波塔防衛的礦坑，因此若我方煤礦足夠使用，可不需再繞至此處開採。I處為敵方空中生物造物基地，在露西到達前別讓部隊攻擊空中生物造物基地，待露西學習完成後再將它摧毀。J處為敵方發電廠位置，將附近的聲波塔與發電廠擊潰後，命工人在此處建造我方的聲波塔與發電廠。K處為敵方的基地所在地，將所有建築銷毀後即可過關。


▲島上的動物與土著受到火舌威脅而驚慌失措


▲必須趕在火舌吞噬村莊前將雷克斯派往村落取得噴水魚基因



任務六 空中任務(Flying Machines)

任務提示

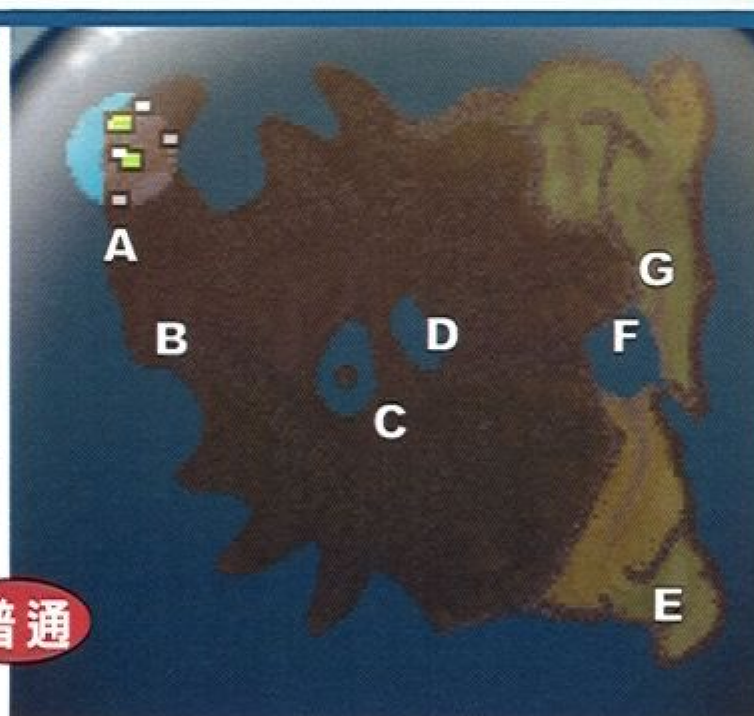
- ★偵查並銷毀敵人在火山口附近的建築物
- ★在工人修好直升機降落墊前，保護降落墊避免被維莉卡的部隊攻擊
- ★摧毀維莉卡在島上的所有建築



額外加分任務

★收集六種動物基因：
黑猩猩（Chimpanzee）、
大猩猩（Gorilla）、
鬣狗（Hyena）、
噴毒眼鏡蛇（Spitting Cobra）、
鱷魚（Crocodile）、
黑豹（Bleak Panther）

難易度 普通



●較佳生物融合：

生物	融合要素
蜻蜓＋麝香牛	蜻蜓翅膀＋麝香牛其他身體部位
大猩猩＋鱷魚	大猩猩頭與前腳＋鱷魚身軀、後腿與尾巴
大猩猩＋長頸鹿	大猩猩前腳＋長頸鹿其他部份

任務攻略：

由於敵人很快地就會從下方出現，因此任務一開始便要趕緊進行生產低等部隊與升級的工作。鬣狗與噴毒眼鏡蛇可立即在基地附近發現，不過雷克斯收集時切勿太靠近下方。在A處上有一處礦區，不過只要一接近便會遭受敵人攻擊，必須先生產一些低等但可遠處攻擊的生物部隊，將來犯的敵軍與附近的聲波塔殲滅後，再命工人前往採礦。等升級完成後，帶領可遠處攻擊的生物部隊沿著山路攻上火山口，沿途會不斷遭遇小規模的敵軍與聲波塔攻擊，依序將其消滅即可。



▲此地可捕捉到噴毒眼鏡蛇



▲雷克斯可在火山湖中發現鱷魚蹤跡

B處為第三個發現的礦坑，利用先前的方式命工人前往開採。最後在右邊火山口可發現鱷魚的蹤影，利用大猩猩頭與前腳＋鱷魚身軀、後腿與尾巴合成出可近身攻擊的生物。當火山口附近所有敵軍建築全部消滅後，位於C處的敵方直升機工人會向雷克斯投降輸誠，在他修好之後便可駕駛直升機降落墊投向雷克斯陣營，此時在D處火山湖中會不斷出現敵軍來攻擊直升機降落墊，所有部隊必須保護工人與直升機降落墊的安全，這時可派遣數名工人前往該處協助修復降落墊，完成此工作後任務進入第二階段。



只要守住直升機降落墊不被敵方摧毀便可建造直升機來運送

在D處附近有一個豐富的礦坑，可派遣工人前往該處開採，不過由於D處會不斷湧出怪物攻擊，且即使在礦坑附近架設聲波塔都不見得可攻擊到他們，因此可改派遣一批由麝香牛頭＋龍蝦身體的水中部隊直接在洞口堵他們，另外建立防空塔防止空中來的敵人。此時沒有直接通道可到達島嶼右半邊，因此在左半部時不要建立太多地面或水中部隊，等到直升機開始使用後，立即運送數名工人前往E處，此地擁有礦產與間歇泉，可在該處建立第二大基地；不過敵軍會立即從上方攻擊，運送過去的工人必須立即建立造物基地，並建立數座聲波塔與防空塔。

組織一大支由變色龍＋麝香牛組成的部隊，再加上另一支大猩猩＋鱷魚的合成生物，慢慢地向上方攻擊前進。敵軍會不斷派遣工人往下來搶挖礦坑，並在附近建立工作站，由於聲波塔不會主動攻擊工人，因此基地附近必須有數隻合成生物部隊駐防才行。F處有一座敵方的水生動物造物基地，生產了數量相當驚人的怪物在湖中準備攻擊：除了要應付怪物的襲擊之外，還得立即命大猩猩＋鱷魚的部隊突破重圍，先將水生動物造物基地擊毀以防止繼續生產：只要順利將此基地銷毀後，便可一舉攻向G處的圍籬進入敵人的心臟地帶。圍籬兩旁設有聲波塔，進入後目標先鎖定聲波塔與各種造物基地，接著再一舉將敵人基地擊潰即可大功告成。



▲島嶼的東岸必須利用直升機運送工人前往開墾



任務七 患難見真情(A Friend in Need)

難易度 容易

任務提示

★解救被困的村民
★帶領村民回各村落

任務攻略：

一行人來到另一座小島後，發現島上村落宛如空城一般，一名土著告知他們，維莉卡已將所有村民抓走關在一處古蹟當中，希望雷克斯可以協助他們。先命工人趕緊開始開採煤礦，並在基地左方與下方海灘建立防線，此兩處常會有敵人的水生部隊前來攻擊，可利用圍籬將海岸線封鎖後，在各建立兩座音波塔；而位於小島B點處也有一處礦坑，開採前先將上方的海灘以圍籬封鎖起來後，再建立兩座聲波塔協防。在小島上先不要生產陸上部隊，優先生產空中部隊。

等累積約15隻左右時，保護直升機運送數名工人至C點，將工人放上岸前先以空中部隊擊退沙灘上的怪物，確定安全後開始建立造物基地。緊接著建立起一支約20～30隻由變色龍＋麝香牛組成的部隊之後，開始往上方小島的右方前進，在小島的D、E、F、G、H、J等地皆有敵軍的造物基地、空中生物造物基地、防空塔與聲波塔，依序殲滅後，朝向位於K點的敵方基地前進。





在進攻的過程中會有部隊成員不幸陣亡，因此位於C點的造物基地必須排好行程繼續生產地面部隊，集合點設於C點左方；當原先的地面部隊攻至K點時，可能部隊僅剩下5～7隻，不過同時間C點附近的地面部隊也已集結了約20來隻的成員，此時即可朝左方囚禁土著的地方前進。後半階段的空中部隊責負責巡防各海域探查敵人蹤跡，除了毀滅位於I點的水生動物造物基地外，還必須負責保護C點建築的安全。

在L點附近有一處礦坑，不過防空塔的數量相當多，因此最好全程由陸上部隊來攻擊。解救土著後，他們要求平安地回到村落才肯給予報酬，此時只要耐心等他們跑回各自村落，即可獲贈蝙蝠(Bat)、大黃蜂(Hornet)、鱷龜(Snapping Turtle)、食人魚(Piranha)等動物的DNA。

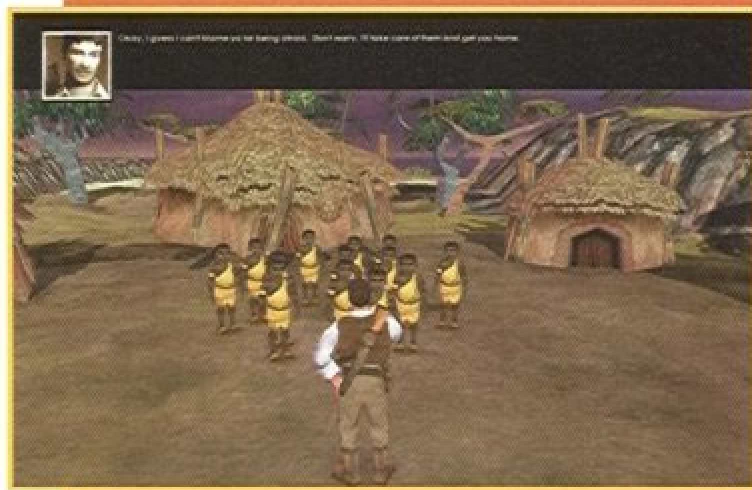


● **較佳生物融合：**

生物	融合要素
噴水魚＋鱷魚	噴水魚頭尾＋鱷魚身軀
變色龍＋鱷魚	變色龍頭尾＋鱷魚身軀



▲利用空中部隊攻擊其地面的敵軍



▲所有土著安全回到各村落後便可獲得不同的動物基因



▲敵軍最慣用的中級部隊－噴毒眼鏡蛇頭＋鱷齒龜身體



▲土著為了確保雷克斯會幫忙解救被囚禁的村民，將所有動物都藏了起來



▲所有土著被囚禁在島嶼西方的古蹟中

任務八 空中巫婆(The Wicked Sky Witch)

難易度 普通

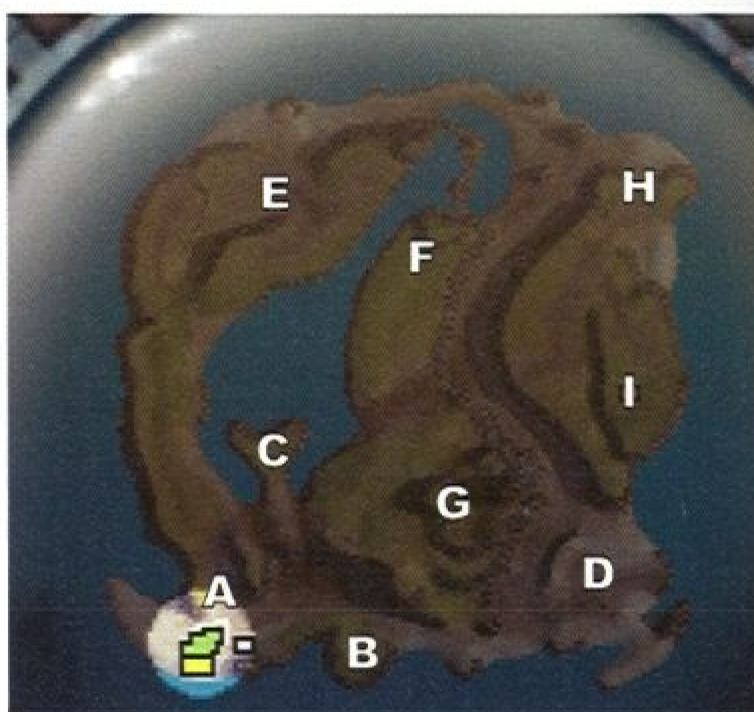
任務提示

★摧毀維莉卡在島上的基地



額外加分任務

★別讓維莉卡的偵查兵回基地通報
★摧毀亨佛瑞（Humphrey）在島上的基地
★摧毀巴格西（Bugsy）在島上的基地
★收集六種動物基因：
老鷹（Eagle）、
河馬（Hippopotamus）、
科摩多巨蜥（Komodo Dragon）、
雙髻鯊（Hammerhead Shark）、
犀牛（Rhinoceros）、
印度豹（Cheetah）



任務攻略：

●**較佳生物融合：**

生物	融合要素
噴水魚＋犀牛	噴水魚頭尾＋犀牛身軀
變色龍＋犀牛	變色龍頭尾＋犀牛身軀
犀牛＋鱷魚	犀牛頭＋鱷魚其他身體部份
犀牛＋龍蝦	犀牛頭＋龍蝦其他身體部份
科摩多巨蜥＋犀牛	科摩多巨蜥頭部與尾部＋犀牛其他身體部份

一開始為了避免提早讓維莉卡知道我方的行蹤，必須安排雷克斯站在A點的位置，並於基地右方不遠處設置聲波塔；每次當露西發出警告聲時，雷克斯立刻舉起獵槍射下維莉卡的偵查兵。要注意雷克斯裝填子彈的時間相當長，穩住陣腳一隻隻慢慢打下來。成功守住基地後，開始大量建造高級生物部隊，並在A點兩側建立聲波塔與防空塔。位於B點與C點都有礦坑，由於C點接近敵方陣營，原則上先以B點先開採，並在附近設立聲波塔與防空塔。

等累積一隊變色龍＋麝香牛之生物部隊後，立即向右方D點巴格西（Bugsy）的基地出發。此時巴格西尚未生產大量部隊，因此派遣個約20隻合成生物便可將巴格西基地取下，並在原地建立發電廠與工作站繼續採集資源。此時必須派兵駐防在D點上方的通道，並設置聲波塔。



▲維莉卡的基地出入口戒備森嚴



▲令雷克斯在此待命準備打下維莉卡的偵查兵



▲位於島嶼右方的巴格西基地必須用最快的速度攻下

當亨佛瑞得知親兄弟巴格西被擊敗後會加強攻勢，並不斷地派兵從基地上方出現，這時必須組織另一隻部隊從基地上方A點突圍，朝E點前進；可派工人至C點採礦，同時在C點上方的湖中央有間歇泉出現，可在湖中建立發電廠。佔領這幾處資源地後，維莉卡的工人會不斷派工人前來竊取資源並在資源地附近建立新的工作站，因此得小心忽然出現的工人才行。

部隊向上行至E點將亨佛瑞的基地攻下，並佔領其資源地開始大量生產部隊，累積至少30隻以上的部隊後，由經由上方海灘走到H點維莉卡基地的出入口，攻破出入口的聲波塔，而此時也得不停地生產新兵，集結點設於D點上方的通道口，一方面在此守衛資源地安全外，一方面等集結成大批部隊後，向上走與另一支部隊會合一起攻擊位於I點的維莉卡基地。





▲巴格西基地初期僅有聲波塔防守，只要派出少數部隊就可將其摧毀

任務九 野獸之口(Mouth of the Beast)

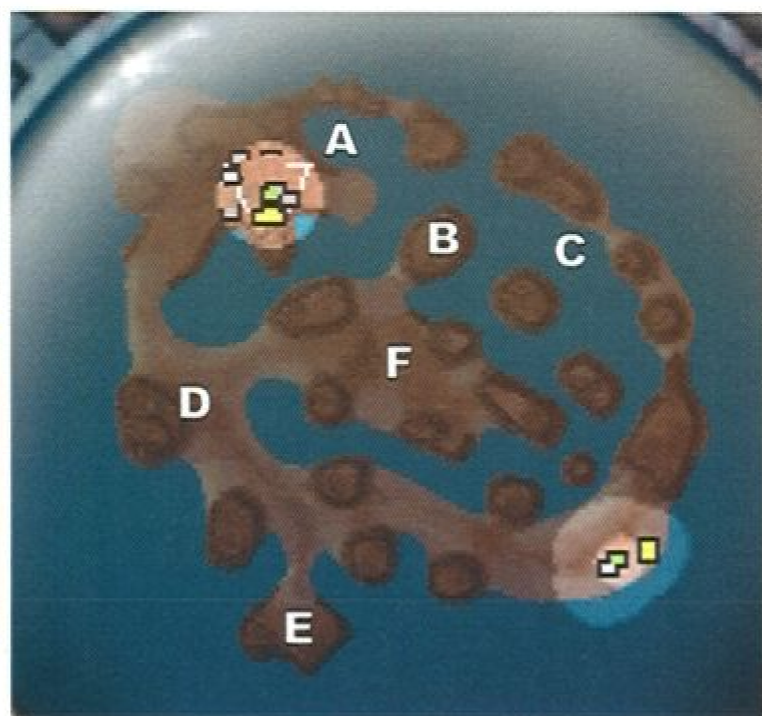
難易度 稍難

任務提示

★保護實驗室至修復
★摧毀敵人實驗室或其分佈在島中的四座發電廠

額外加分任務

★收集三種動物基因：
禿鷹（Vulture）、
電鰻（Electric Eel）、
蠍子（Scorpion）



任務攻略：

這一關要學習如何升級與強化基地的防禦設施，學會的話在往後幾關才有辦法抵擋電腦的作弊攻勢。由於雷克斯一行人的飛行船遭到敵人偷襲，被迫降落在小島的東南方，此時三隻怪物會立刻在右邊出現攻擊，必須趕緊命令雷克斯利用獵槍攻擊，並讓工人趕緊採集煤礦，建立所有發電站來建造造物基地。不斷生產大約20個工人，在上方與下方的礦區各派8人採礦，其餘的人與露西擔任建設防禦設施的工作。等兩處礦區佔滿工人，再來進行升級與防禦設施，這段期間的敵人就交給雷克斯來應付，有閒暇可以讓他獵殺動物的基因。

接著在基地北邊、西邊與東邊入口處都要佈滿分散的音波塔，北邊則至少要放三根防空塔。由於一開始就大量採礦，這時我方的資金應該不虞匱乏；仍然不要興建造物基地或生產任何生物，把所有資源花在建造音波塔並加速升級，尤其實驗室的升級不要中斷，一升到第四級立刻建造臨床實驗所來升級音波塔的攻擊能力與工人的搬運數量，讓所有的防禦設施交給一排排的音波塔；西面的音波塔至少要八座，北、東則各建四座。





▲初期開始建造時就不斷有敵軍攻擊



第二波攻擊最可怕的是來自海上的大猩猩和殺人鯨，最好能派雷克斯先到東邊海上攔截。只要資源有在一直採，音波塔拼命建，防守起來並沒有那麼痛苦。第三波攻擊敵人會由西邊派出超高等級的部隊，如大象跟烏龜的合體等，一定要讓雷克斯提早到西邊攔截；在敵人攻擊時我方不斷補建音波塔，這時也可盡量累積資金準備等一下花用。

這波攻擊守住後，劇情會強制讓敵人攻破防線；露西將實驗室開往上方新據點後，開始採集資源，這附近就會有三座礦區可以開採，派剛剛帶來得工人投入建設吧！小心敵人噴水魚從右邊的海灘冒上來。此任務的過關條件可二擇一，看要是摧毀地圖上的四座電廠，或者直接攻擊敵人基地。基本上筆者覺得攻擊敵人基地是比較容易的方法，只要派一大隊變色龍＋犀牛對付敵人的近身部隊，變色龍＋噴水魚的混合部隊對付成群的毒蛙，前方配合龍蝦＋犀牛來保護，加上善用Pause鍵與適當控兵，要摧毀地圖中央的敵人基地應該不難。

●**較佳生物融合：**

生物	融合要素
電鰻＋河馬	電鰻頭＋河馬身體其他部份
犀牛＋蠍子	犀牛頭＋蠍子身體其他部份



▲此任務中最難應付的毒蛙部隊



▲利用遠距攻擊部隊將敵軍位於山頂上的發電廠摧毀

假如要攻電塔的話，派遣噴水魚＋犀牛部隊游至B點附近海域，攻擊敵人建立在此處的發電廠與防空塔，部隊繼續游至C點海域，可發現敵人的第二座發電廠，此處必須提防敵人從海面上的攻擊。順利摧毀第二座發電廠後，經過舊據點沿著陸地前往D點，另一支部隊則由基地左方出發至D點與之會合，並摧毀敵軍的第三座發電廠，會合後再一同前往E處最後一座發電廠。敵人基地各通道的聲波塔可先暫時不用理會，直接前往攻擊發電廠即可。本任務的重點在於及早取得電廠與煤礦資源，若時間拖太久，不但資源會被敵軍佔領，敵方的怪物部隊與建設也會多到難以應付。

任務十 侵略(Invasion)

難易度 普通



任務提示

★前往敵方工廠摧毀所有建築物

額外加分任務

★摧毀其他四個敵人在島上的基地
★收集兩種動物基因：
公牛（Bull）、
螞蟻（Ant）

任務攻略：

在此任務中必須面對五個陣營的敵人，因此儘早取得資源是最重要的關鍵因素。除了基地附近的煤礦外，A點也有相當豐富的礦產，另外在E點的山頂上也有相當豐富的煤礦，可利用直升機載運工人上去開採；不過因為非常接近敵方陣營，必須多建幾座防空塔才行。等部隊集結至約20隻左右電鰻＋河馬部隊後，開始向B點第一座敵人基地出發，雷克斯可跟在部隊後方，必要時以槍攻擊敵方血量最多的怪物。

攻下敵方基地取得資源後，繼續朝第二座敵人基地C前進，不過要注意峭壁上方會有敵軍突擊。新創造的部隊集結點可設於A點附近，除可防禦敵軍攻擊工人外，待主力部隊攻往C點之前，等待集結的隊伍以可先從A點遠處攻擊他們的造物基地與工人；當主力部隊漸漸減少時，集結的預備部隊立刻出發前往支援，如此便可以不斷地往前攻去。



▲在敵軍工廠中出沒的象頭蜂相當可怕

攻下C點的敵方基地後，再以相同的方式攻下D點，另外從基地派出另一支隊伍至E點山下守衛，防止最後一個基地F不斷發兵攻擊；等D點攻下後，協防的部隊向上走便可將F點的敵方基地攻下。最主要的敵方生物工廠位於G點處，必須集結所有火力攻擊才行，要注意在此處出現的黃蜂象，攻擊力與體力都相當高，其他攻擊目標則以聲波塔優先，造物基地其次，接下來的目標是不斷修復建築與建造新造物基地的工人，最後再集中火力猛攻主體工廠即可。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
公牛＋蠍子	公牛頭＋蠍子身體其他部份

任務十一 證據(Proof)

難易度 普通



任務提示

★讓雷克斯跟隨露西的腳印找到她，並摧毀所有敵軍的建築物

額外加分任務

★收集兩種動物基因：
獅子（Lion）、
螳螂（Praying Mantis）、
犰狳（Armadillo）

任務攻略：

由於露西想證明自己與圖尼克夫博士的研究是對人類有益處的，獨自一人離開陣營前往村落尋找證據，因此本任務必須由雷克斯獨立完成。一開始立刻指揮工人開始開採煤礦，位於A點處有豐富的煤礦可開採，其上方有另一處間歇泉，不過必須由直升機才能建造；B點處也有礦產，不過必須由直升機載人上去，且需在C點建立聲波塔與鐵刺圍籬。在基地上方不遠的D點雖有礦坑，不過附近有敵方聲波塔，且時常會有敵人出現破壞，必須有部隊在此駐防。集結一支攻擊威力強大的部隊後，向上走到E點將該地的敵軍聲波塔與造物基地摧毀，再至F點摧毀敵軍的造物基地與水上生物造物基地，此處海面有一座間歇泉，摧毀所有建築後命值升機至此處建立發電廠。



▲露西為自己和圖尼克夫博士的研究挺身辯解

另外J點也有一處礦坑，不過K點就是敵軍的心臟地帶，且此時礦產應相當足夠，只要在攻克K點時順便摧毀敵軍工作站即可。所有敵軍據點全部佔領後，讓雷克斯帶領約5～7隻肉搏能力較強的生物跟隨他前往H點，在此地會有一段動畫，動畫後雷克斯的四周會出現一些少數怪物，利用跟隨的部隊與雷克斯的麻醉槍將怪物擊斃。接著再來到I點，同樣地也會出現一些怪物，解決後來到F點的村莊，最後來到G點即可找到露西。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
犰狳＋變色龍	犰狳身體＋變色龍身體其他部份

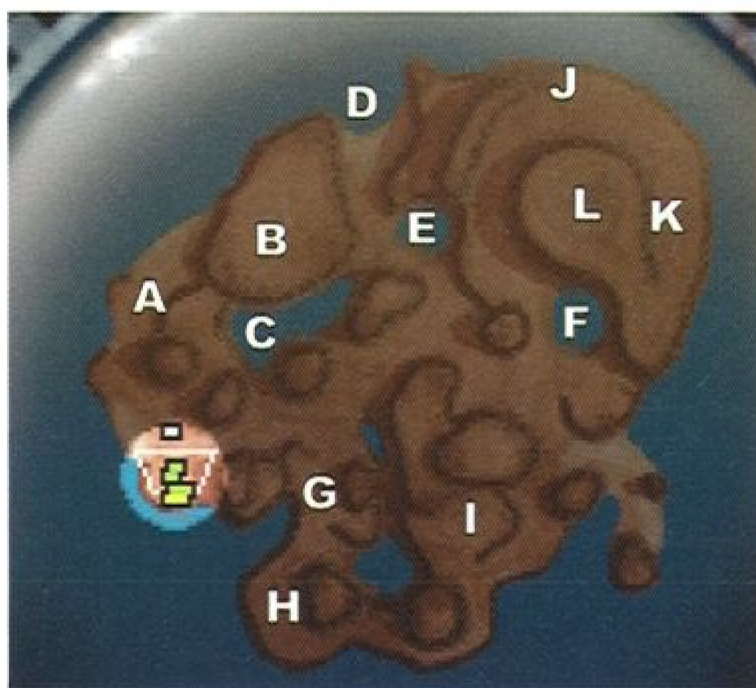
任務十二 好醫生(The Good Doctor)

難易度 困難

任務提示

★摧毀根利仁的基地

額外加分任務
★研究工人治療動物科技
★收集四種動物基因： 老虎（Tiger）、 駱駝（Camel）、 毒蛙（Poison Frog）、 老鼠（Rate）



任務攻略：

一開始立刻以鐵刺圍籬擋住上方與右方的通道口，並且附近建立一些聲波塔，若有直升機之後，右側山頂兩側也各建立幾座聲波塔。除了基地附近的礦坑外，位於A點也有一處礦坑和間歇泉，可立即派遣工人至該處開墾；B點亦擁有礦坑，不過已被敵軍佔領，所幸該處無怪物出沒，可利用直升機載運工人與一隻合成生物前去破壞敵方的工作站與聲波塔。除了一邊累積資源外，一方面也盡快趕在對方升級至LV5之前，建立一支數量龐大的蜥蜴頭＋鱷魚身體與尾部的LV4部隊，再經由海路衝至D點，先摧毀敵方水上生物造物基地，後至E點先滅掉該處的一隻怪物，最後命令一名工人經海路游泳至此處建立發電廠。

F點也有一座敵方的發電廠，部隊摧毀敵方發電廠後，派遣工人於此處建立造物基地、發電廠與工作站；由於此處相當接近敵軍基地，必須在工作站附近架設聲波塔與防空塔。第一波的攻擊行動若行動夠快的話，幾乎可以攻克至K點的礦坑附近，第二波遞補的行動可由山下的造物基地趕緊生產，不斷地生產出LV5的部隊上前支援；最佳的狀況，是可將L點基地附近的造物基地全數摧毀。

情勢較穩定後，剪破我方基地右方架設的圍籬，讓另一批可遠距攻擊也可游泳的部隊開始衝出防線；先滅掉C點附近的水上生物造物基地後，命直升機在C點建立發電廠。在所有山頭上幾乎都有架設敵方的防空塔，利用遠距攻擊的部隊摧毀防空塔之後，再由直升機建立我方的防空塔。攻破G點附近敵軍的攻擊後，再至H點將附近的聲波塔與防空塔摧毀，便可在此建立新據點。雷克斯可於此處找到老虎、駱駝與老鼠。I點附近亦有煤礦坑，不過此處必須建立防空塔與聲波塔來防衛才行。J點與K點均有煤礦，不過由於太過接近敵方基地，不建議派遣工人前往開採。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
老虎＋螳螂	老虎身體＋螳螂身體其他部份
噴水魚＋駱駝	噴水魚頭＋駱駝身體其他部份
毒蛙＋河馬	毒蛙頭部與身體＋河馬其他部份



▲任務一開始立即在右方與上方建立鐵刺圍籬與聲波塔



▲工人習得治療動物的技術，不過速度相當慢



▲利用遠距攻擊的電鰻部隊一舉攻上敵人盤踞的山頂



▲敵人主實驗室的耐久值高達三萬多點



▲露西被突然出現的巨猩擄走





任務十三 大門(The Gate)

任務提示

★摧毀敵軍前哨的聲波塔與防空塔
★防衛基地避免被巨大生物的波動攻擊
★摧毀藍色基地中的生物控制器
★摧毀小島另一邊第二個基地的所有建築

額外加分任務

★收集一種動物基因：
殺人鯨(Killer Whale)





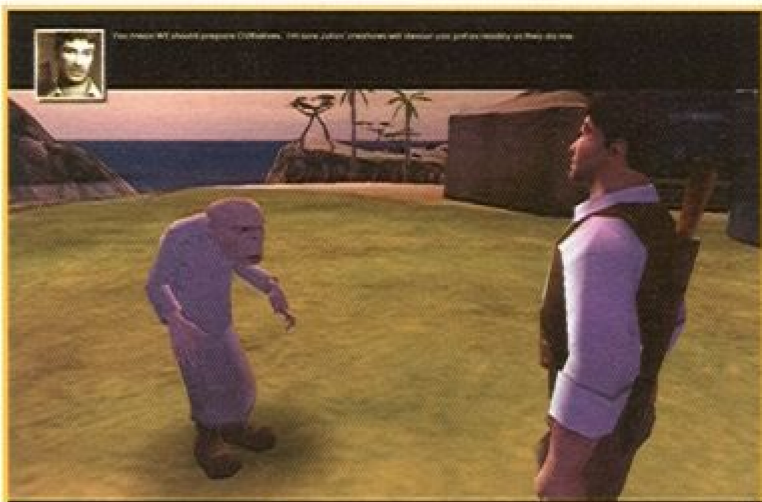
任務攻略：

由於露西被巨猩抓走，從本關以後的任務都只能靠雷克斯獨立完成。遊戲一開始附近並無間歇泉可建造發電廠，因此必須趕緊建立一支較低等級的部隊，迅速攻佔左上角A點的敵軍基地；一方面完成第一項任務，一方面獲得電力來源。此時雷克斯可在基地附近的海域找到殺人鯨的蹤影，利用殺人鯨的基因合成體力與攻擊力較強的部隊。

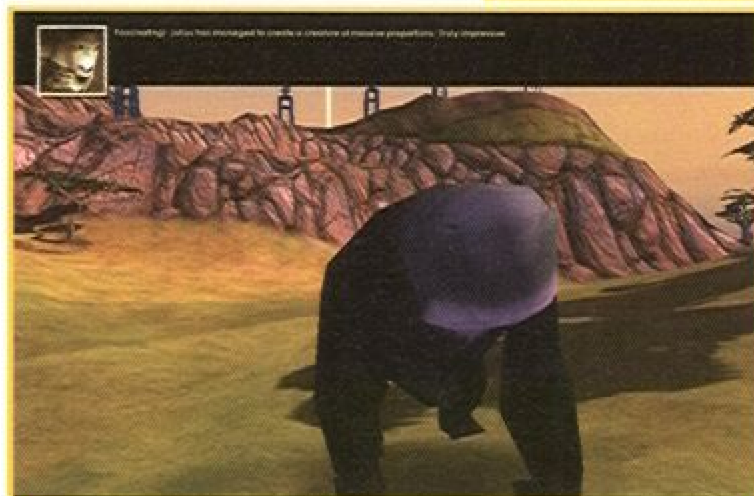
由於敵軍會不斷地派兵從下方通道來攻擊基地，必須在B點設立聲波塔防止敵軍進攻。此外，基地內部也必須建造三座以上的防空塔，提防巨大的飛行生物攻擊；將全部較巨大的飛行生物打下來即可完成第二項目標任務，雷克斯可協助攻擊飛行生物，不過由於對方的體力約800以上，光用雷克斯的麻醉槍也得打個4次才行，必須趕緊生產可遠距攻擊的毒蛙或變色龍部隊才行。

●較佳生物融合：

生物	融合要素
殺人鯨＋大猩猩	殺人鯨頭部與尾部＋大猩猩其他部位
殺人鯨＋大黃蜂	殺人鯨頭部＋大黃蜂其他部位
殺人鯨＋蠍子	殺人鯨頭部與尾部＋蠍子其他部位



▲根利仁醫生決定與雷克斯合作的動機究竟為何



▲抹香鯨加上近距攻擊強的大猩猩所組成的生物威力相當驚人

此波攻擊結束後，一方面慢慢地向下方C點與D點駐防開採礦坑，一方面開始累積最高級的遠距攻擊部隊，準備往下方E點進攻。在E點敵方基地出入口時，會遭遇敵方的猛烈攻擊，因此部隊的生產工作必須不斷地進行。突破門口敵軍與聲波塔攻擊後，除了必須將造物基地摧毀外，最主要的任務是摧毀位於F點的生物控制器。成功完成任務之後，有數隻巨大生物會依附於雷克斯之下；而位於F點的部隊則繼續往右邊攻打，在G點有一處礦坑，此處有兩座敵方的工作站，最後只要將H點所有敵方建築摧毀即可過關。



▲只要摧毀敵方此座生物控制器任務即可完成一半



▲當心敵方科摩多巨蜥頭與黑猩猩組成的怪物



▲由公牛身體與螳螂組成的怪物雖然體力值不高，但攻速相當快



▲幾隻巨大的怪物在摧毀生物控制器後，居然聽從雷克斯的命令





任務十四 瘋狂之島(The Island of the Crazies)

任務提示

★摧毀解毒劑槽，
並在15分鐘內將雷克斯帶往解毒劑槽。
★摧毀敵方實驗室

額外加分任務

★收集三種動物基因：
抹香鯨（Sperm Whale）
大象（Elephant）、
大白鯊（Great White Shark）



難易度 困難

●較佳生物融合：

生物	融合要素
抹香鯨＋大猩猩	抹香鯨頭部與尾部＋大猩猩其他身體部份
毒蛙+大象	毒蛙頭部＋大象身體其他部份
噴水魚＋大象	噴水魚頭＋大象身體其他部份

任務攻略：

由於島上有某種病毒會使我方動物不受控制，甚至會攻擊我方基地，且必須在15分鐘內摧毀化學藥槽，並在藥水上建立新的造物基地，才能使創造出來的生物獲得免疫。將造物基地建立在A點，並在其左方設置鐵刺圍籬與數座聲波塔，以防止產生混亂的生物攻擊基地。前5分鐘所創造出來的生物還是正常的，超過15分鐘後開始會有混亂的情況產生，且先前創造的生物也會開始有部份產生混亂，因此必須在最短時間內升到最高等級，派遣一支隊伍往目的地B點前進；為了摧毀高處的聲波塔，其中必須有數隻生物是可遠距攻擊的。摧毀後立刻讓雷克斯帶領工人前往B點，在流出的液體上建立新的造物基地，如此一來便可解決新創造的生物產生混亂的問題了。

在B點下方與C點附近有豐富的礦產可供使用，另外在島嶼北方的D點海面上也有一處間歇泉。在新據點B附近會不斷有敵軍突襲，必須創造生物部隊在此防守，等累積較多隻高等級生物後，沿著山道往敵軍基地出發。當部隊到達E點時，會受到數座聲波塔與龐大敵軍的攻擊，突圍後至F點建立工作站採集煤礦；G點也有部份礦產，不過十分接近敵軍前哨。在H點遭遇敵方強大的猛烈攻勢後，即可近入敵軍的心臟地帶，摧毀所有建築物後便可過關。至於I點的礦產若無需要可不須開採，不過也可先摧毀該處的敵方工作站使其資源減少。



◀必須盡快在流出的解毒劑上建立造物基地，創造出的生物才能擁有免疫力



▲烏噗通利用控制器準備控制雷克斯



▲雷克斯將能量反制後，將附近包圍他的怪物控制住





THE TIMES

COMET STRIKES TUNGUSKA





聖女之歌二試玩版
終極動員令-將軍
模擬渡假村
不可能的生物
俠盜羅賓漢

任務十五 播種(Seed Sown)



任務提示

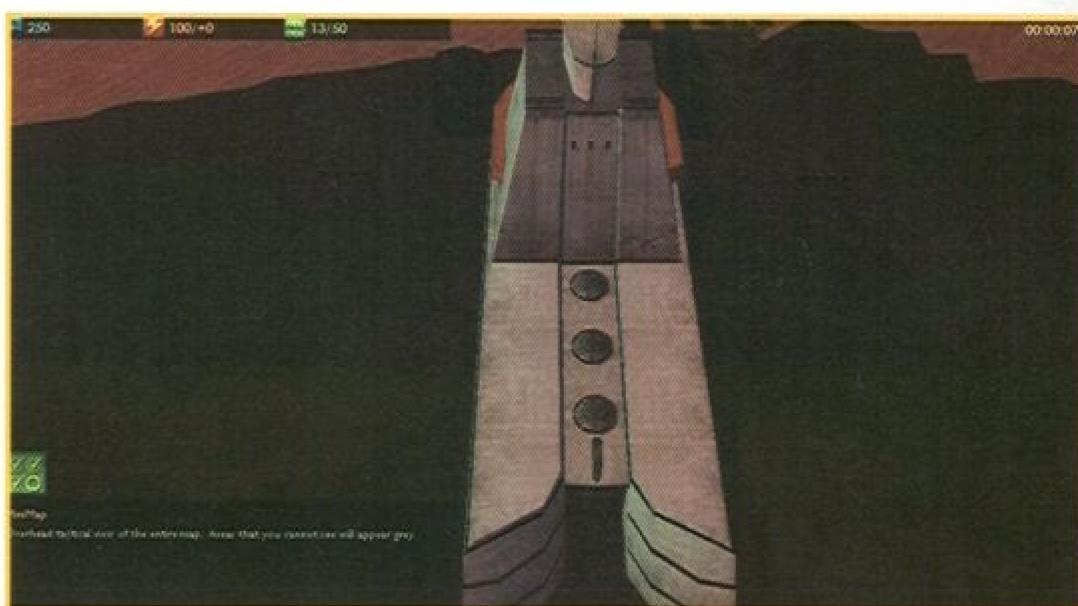
★摧毀根利仁的基地　★摧毀烏噗通的基地

● 較佳生物融合：

生物	融合要素
抹香鯨＋大猩猩	抹香鯨頭部與尾部＋大猩猩其他身體部份
毒蛙＋大象	毒蛙頭部＋大象身體其他部份
噴水魚＋大象	噴水魚頭＋大象身體其他部份

任務攻略：

任務一開始我方即擁有數隻高級的巨型生物，可以協助初期的發展；從上方與左方會不斷地湧來怪物，所幸此時等級都不高，可在左方B點附近建立圍籬與聲波塔來防禦；而上方A點處還有豐富的煤礦，可命令部隊攻破敵人的聲波塔後，盎工人於此地開採煤礦。等升級完成後，往左方前進，C點與D點街有豐富的煤礦可供開採。根利仁的基地位於F點，其防禦與攻擊力都不強，必須儘早摧毀該座基地，可獲得更豐富的資源。E點的海面上有一處間歇泉，可利用直升機至此處建造，不過要當心附近的防空塔。


▲最終任務的攻擊目標


▲利用毒蛙的遠距攻擊摧毀聲波塔


▲烏噗通所佔領的區域超過三分之二以上

攻下根利仁的基地後，必須先在此地累積夠多等級較高的部隊，應此可在G點建立防線，再一舉攻破城門。要注意的是進入城門後三方向都有大量聲波塔防禦，敵方也會不斷地派遣巨蠍與噴水象攻擊，為一處相當險要的口袋陷阱，必須派遣肉搏部隊負責對付蠍子，遠距攻擊部隊則負責摧毀聲波塔。

在H點與I點雖有煤礦，但由於位置太接近敵方基地，留待最後再開採；L點的礦坑不常有大批怪物襲擊，但要建立數座防空塔以提防空中部隊。L與K點礦產開採既困難又容易被敵軍攻擊，可放棄開採，在M、N兩點有間歇泉可建立發電廠。進入敵軍大門後，改生產大範圍攻擊的部隊，如噴水魚象或毒蛙象，主要攻擊目標除了敵方部隊外，各種造物基地與開採工人也是攻擊重點。要注意在O點會出現兩三隻體力值高達1000以上的巨猩，必須利用大批噴水魚象來對付。最後的目標是將P點的基地摧毀，不過由於其耐久度相當高，必須提防來回的工人在別處興建造物基地製造新怪物。









來當個劫富濟貧的綠林好漢吧！



俠盜羅賓漢 必勝攻略

學者 阿全

事前注意事項

1. 殺敵數與名望值

Robin 是綠林好漢，但是可不是隨便殺人的角色喔！由於 Robin 殺越多敵人，會減低他的名望值，這對於他之後招募義勇軍可是會有影響的，因此筆者不建議玩家多殺不必要的敵人；尤其是後期只要在任務中有人喪生，甚至連敵軍殺的都會算在 Robin 的頭上，因此建議玩家在進行攻略時，多注意這個部分。



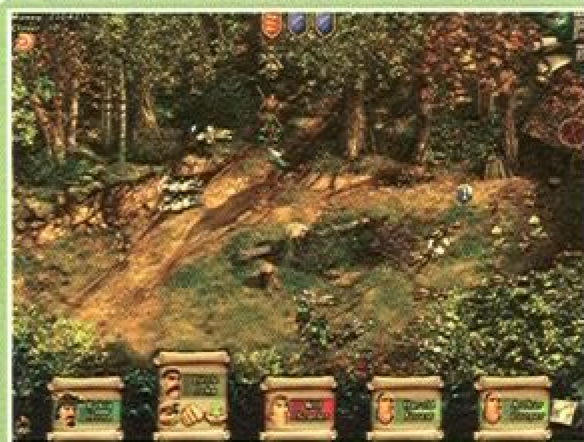
2. 多餘人員的指派

從第二個任務以後，每完成一個任務後都會回到森林基地進行休整，隨著遊戲的進行，假如 Robin 的名望還不錯的話，會有越來越多的義勇軍加入；不過到中後期，每個任務所需要的隊員數量都有限制，多餘的人員可以指派他們進行生產或是訓練，只要調一個人在工作點附近，當他頭上出現一些建設的標誌時，就會自己前去從事相關的勞動。



這些生產訓練的指派一開始可以進行 5 個，以後會越來越多樣，總共有 9 個吧！在北邊的大樹下可進行療傷藥原料的採集，向下方走按順序有 4 個：在左邊的房子邊是打造弓箭，篝火的上方是食物配置，篝火上是烤肉，篝火下的蘋果樹是採集蘋果，另外在右面有一個人是用來鍛鍊每個人的戰鬥能力的。

工作的成果並不會馬上顯現出來，必須等完成需要一天以上時間的任務之後（在選擇任務時，沙漏上的數字表示任務需要的天數）才可以。同樣地也可以訓練隊員們的近戰能力和射箭能力（兩項能力的高低用人物底下的圖標表示），方法和生產道具一樣，只要頭頂上出現圖標即可。無論是生產和訓練都可以很多人同時進行，而且基地建設對遊戲相當重要，作戰的物資都由此而來，所以要時常注意。





3. 特別任務的解說

由於遊戲除了主線外，還有支線任務，但支線任務幾乎都是一樣的（除了救小約翰 Little John）那場，因此筆者到最後在此列出支線任務的大概。支線任務大抵有兩種，其一是收稅任務，其二是搶錢任務，不管是哪種，當他們隊伍經過特定的區域時會被陷阱擊中，敵人隨後會四處站好位置以防止金錢被搶。這裡過關的方法有兩種，一是硬打，敵人不是很強，很容易就可以解決；另一種則是利用先設計好的陷阱攻擊。可以讓 Robin 將稅務官打暈以搜索其身上的錢；若是搶稅，則將馬車附近地上的稅全部拿完即可過關。

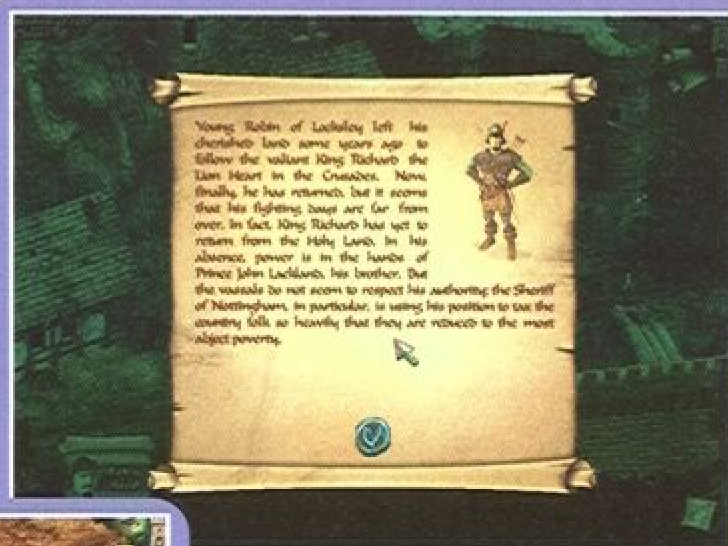
4. 防守戰與攻城戰

基本上此種戰爭都會要求要有盾牌才能進行。到了中後期城池防守關卡出現時，通常基本要求玩家必須至少有三個力量之盾。點擊任務關卡後，會出現一張圖，下方有三個圖標：第一個表示召集全部的人，然後以人力換取盾牌；第二個表示購買盾牌，不過錢會需要越來越多；第三個表示任務，玩家必須解決任務才行，這就是收集力量之盾的三種方法。人力部分看玩家底下有多少人力，一定的人力即可換取一個盾牌；錢也一樣，尤其後期還需要十萬元救獅心王理查，因此若不想一直玩支線任務，就別亂花

任務攻略



第1關：逃出生天



目標：

1. 與乞丐談話，並且獲得相關資訊
2. 進入城堡尋找父親生前的好友 Godwin 的僕人 Edward 。
3. 到西北村莊見 Edward 的兒子。

攻略方式：



Robin 先爬上城牆，從城牆爬入城堡，可以看見城堡的指揮官就在下方，城牆的地方有兩支弓箭與許多卷軸，閱讀卷軸之後可以熟悉操作，弓箭則是對付那個指揮官的好道具。這裡注意，一定要射得準一些（把目標放大），在他的周圍有些士兵保護他，當他受到攻擊時，旁邊的士兵就會將手中的盾牌舉起來來保護他，這樣就比較麻煩了，所以兩隻箭的機會要好好把握。為什麼要射殺指揮官呢？因為部隊若有指揮官，部隊會變得比較聰明而難以對付。揀起城牆上的箭放倒指揮官，趁著一陣慌亂時，沿著城牆來到坐在院子西北部的乞丐面前，在附近得到錢、箭、錢袋等道具和打聽到一些消息。

來到城堡內部，爬上左邊的城牆，在一個有房頂的房間裏找到 Godwin 的老僕人 Edward 。和他對話後，他兒子所在的村莊地圖會打開，接著就可以到城外村莊西北處找他的兒子。接下來可以選擇由城門出去或是由另一邊城牆爬下，筆者則選擇後者。爬下來後，避免殘殺多餘的士兵，不過東南部欺壓村民的四個士兵，就看玩家要不要解決了（筆者建議解決），然後沿著小路一直北上，這邊盡量不要殘殺敵士兵，只要點選錢袋就可以搞定小橋旁的 4 個長槍兵。最後在村莊的西北角找到 Edward 的兒子。這邊先別選擇離開，旁邊有剛才救的村民，他會給 Robin 一株 Clover ，這是可以補血的物品，接著就可以選擇結束任務了。



錢：第三是解任務，通常可分為三種，一是透過森林搶劫和阻擊行動殲滅敵人從地圖上獲得，二是消滅地圖上所有敵人，三是防禦部隊進攻村莊，不過三種方式幾乎都要全面壓制敵人。何謂壓制呢？就是殺了他們或者讓他們喪失行動能力！這裡建議使用第一與第三種方法組合，例如一開始選擇第一，然後選擇第三的任務。

由於攻防城有時間限制，而且人會越來越多（除非玩家每關都狂殺人），浪費太多時間可是會淪陷的喔！攻城戰除了最後一次外（筆者將他列為其中一關），其餘都是在城堡中進行攻防，玩家要小心別讓自己指揮官死亡。此外，由於我軍會將昏迷與被綑綁的敵軍殺死，因此除非玩家有很多時間將人綁起來丟進房屋，可得適當的分配時間與人命，別一場戰爭將所有人都打死了。



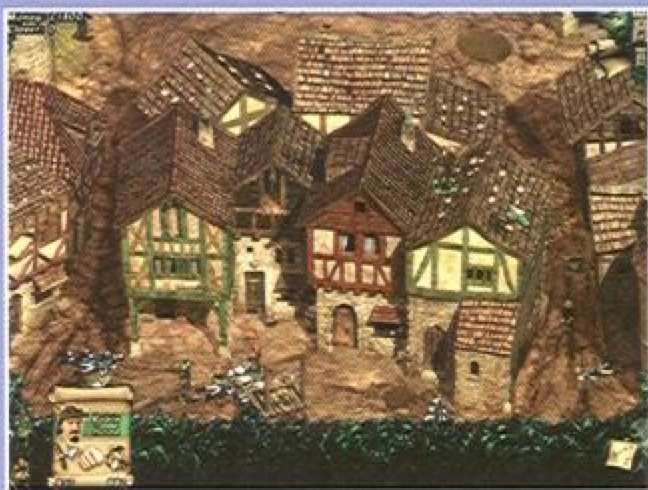
攻城戰除了最後一戰外，基本上玩家必須收集六至十二個盾牌，有四個選項可以選，其中三個選項與上面防守相同，但是最後一項就是與我軍一起協同攻城；這裡建議玩家在錢不夠時再選第四。在這個任務中，玩家在城堡裏可以看到很多盾牌狀的標誌，將它附近的敵人都壓制後就可以獲得。一般來說是四個步驟：第一，清除指揮官前的敵人，第二，清除餐廳裡的敵人，並降下小橋（可用 Robin 的弓箭射箭靶即可），第三是，將城堡內的敵人解決並放下城門，第四是上城堡最頂層，和最後一個人對話（必須讓 Robin 前往）後戰勝他就可以過關了。



第2關：解救 Stutely

目標：

1. 接救在受刑場的 Stutely
2. 由北邊的城門逃出





攻略方式：

任務開始後 Robin 在城外，先將附近的捲軸先檢光吧！城旁邊分散著一些敵人，人數比較多，而且在城門外左邊有一個指揮官。不要管他們，直接對付城門口的兩個人，不過由於不要殺太多人，建議先迂迴路徑去找城門邊的乞丐，給他一些錢後會給你提供城內的地圖。守城門的左邊那個在睡覺，不用管（除非驚動他）直接對付右邊的，站在有一個錢囊的地方剛好可以用弓箭射到，或是先引開再用迴旋劍將他殺死，殺死他後可以直接進城。

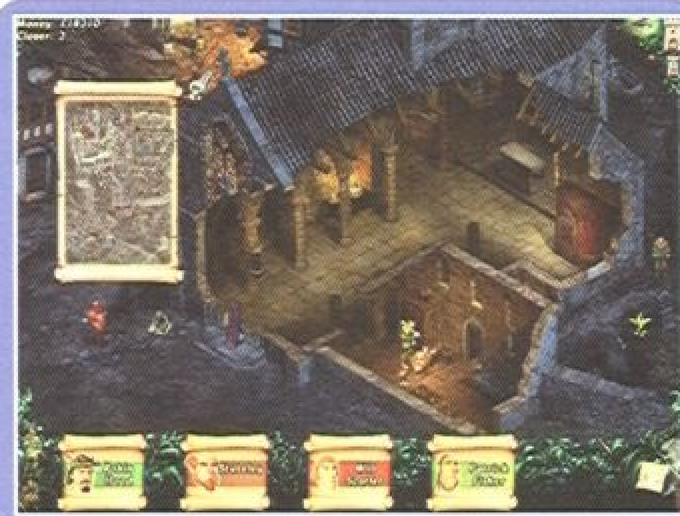
進城後不能硬拼，躲開那些敵人，上城牆可以得到弓箭，再上房頂攻擊用弓箭攻擊敵人就安全過了；不過要小心敵人的弓箭手，他們可是可以進行遠距攻擊的，如果弓箭不夠的時候，在絞架附近還有兩袋弓箭，可以作為補充；如果一次驚動太多敵人，打不過時就跳上附近的屋頂，等風聲平靜下來再進行任務。一般拿到弓箭後就在房頂上進行攻擊，先攻擊弓箭手與指揮官，再攻擊其他士兵。這裡需要注意的是敵人中有騎士，箭無法射穿他們的盔甲，所以必須近身肉搏；戰鬥時同樣用旋轉劍，這邊玩家是無法不殺死全部敵人的，所以就盡量砍吧！殺死所有的敵人再去救下 Stutely ，他會要你把其身邊的三個被抓的人一起救出去。

解救完 stuntely 後，接下來要往北方走，這邊可以一次引誘一個，讓隊伍裡那個特技有吃肉的大漢負責打昏敵人，然後再用 stuntely 把他們綁起來拖到房間去，不過如果引起很多人，該殺就殺，敵人可是不會對你仁慈的。城市的北

第3關：情人會面

目標：

1. 與乞丐談話，並且獲得相關資訊
2. 假裝神父
3. 拿走某位重要人士的 2500 元
4. 與 Marian 見面
5. 解救老婦人的兒子（支線）

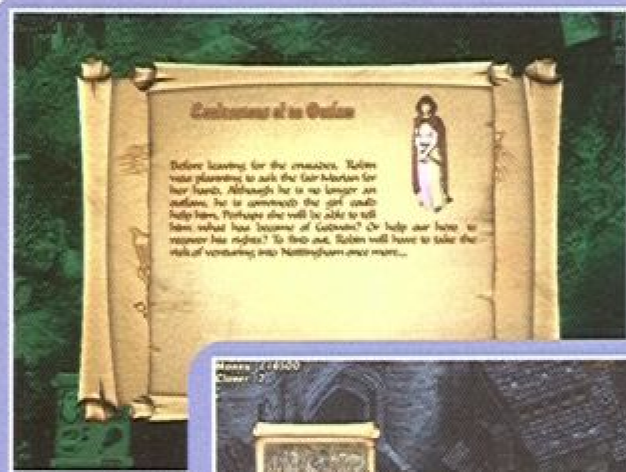


攻略方式：

由於有人加入了，這一次 Robin 終於不用單打獨鬥了，但是記得這一次一定要帶 Stutely 與可以吃肉的大漢一起行走，讓待在基地的人繼續生產肉，並帶些肉一起走。這一關不要在城內衝得太深了，救老婦人的兒子屬於分支任務，若無自信時可以不打。由於救人時會得到 Clover 或金錢，建議若可以就把絞刑架上的人都放下來吧！

老婦人的兒子在一開始未進城旁邊的塔前，把絞刑架的人放下來，請大漢背到老婦人旁邊與他對話即可。進城之後解決乞丐附近的敵人，再給乞丐錢就能得到情報；小地圖會顯示情報卷軸的位置，有些情報捲軸必須得過去解決那邊的敵人才可以拿到。在城裡共有三個乞丐，請不要吝嗇金錢，將該問的都問了吧！盡量在不驚動敵人的狀況下拿取卷軸，便可以知道任務目標（Marian 一直在移動，直到問到最後的位置在教堂為止）。

請注意灰色的人影，太多人的狀況下，請利用時間差與引誘法，將敵人引來，把他們打倒綁好並關進房間，再詢問教堂外的乞丐可以知道 Marian 在 Sheriff 的城堡裏，再去地圖右上角的乞丐那裏，知道可以去教堂見到 Marian ，進入到教堂由





方，有不少士兵看守的那個城門就是出口，敵人在三個方向都有守衛，特別注意城樓上的弓箭手，不解決他們會有不少的損失，接著逃到一個有木牌的地方，就可以將任務結束。





Robin 打暈神父（神父的警惕性很高，一但發現 Robin 的行蹤就會通風報信）小心接近將他打昏後，記得把他綁起來，然後一定要把他搬到右下角的房間裏，Robin 再進入右上角的房間（既受告解室）就可以觸發劇情，與 Marian 見面之後就可以回森林了，不過玩家若想多賺一點錢，某個卷軸標示在南邊城牆的房間有不少某人貪污的現金，一起把他拿走吧！



第4關：解救姪兒 Will

目標：

1. 找出 Will 被藏匿的地方
2. 解救乞丐
3. 解救 Will

攻略方式：

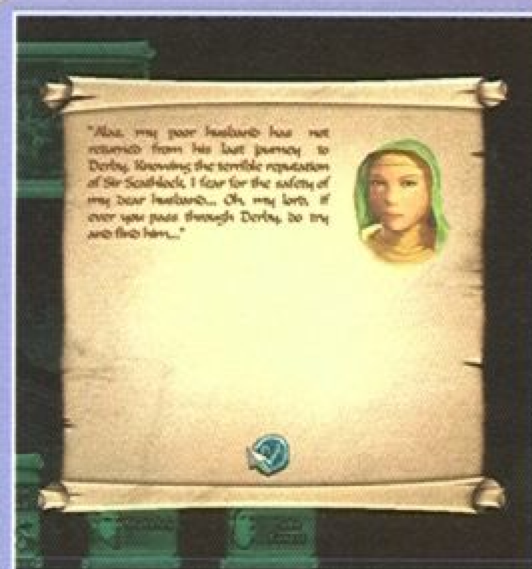
在風車附近有個人請求 Robin 救助北邊一個乞丐，打跑士兵後，感激的乞丐告訴 Robin 很多當地的信息。北面村莊裡一位婦女的哭述引起了 Robin 的注意，她說她的丈夫自從去 Derby 旅行之後就一直沒有回來，這是個次任務，以後去 Derby 時可以解。跨過護城河，Robin 沿著東面的城牆爬了上來，能爬上城牆的位置在城堡的右邊，但是路上有不少敵人。解決掉之後在有卷軸的地方就是上城牆點。

爬上之後直接去城門正上方的房子，砍掉其中的纜繩就可以將城門打開，這裡的敵人比較麻煩的是弓箭手，可以利用一個時間差，快速衝到弓箭手面前可以一劍解決一個：不過先別讓自己的夥伴進去，因為殺死的人可以將敵人引出來，如果自己進去消滅敵人的話難度要大得多。這裡要注意從右邊門裏出來的敵人，其中有不少弓箭手，可以先讓 Robin 圍在門口，再一口氣將他們全部解決，否則等他們分散了就比較麻煩。城外的夥伴則負責解決衝出城的敵人即可。



全部解決之後進城堡左邊的門口，將纜繩砍斷就可以上城樓，城樓上的纜繩砍斷後，通往城堡背後的道路就會出現。沿著路出去給乞丐錢可以得到一個卷軸，可以獲知 Will Scarlet 究竟被關在什麼地方：地點是在西面塔樓的最下層。這裡需要注意的是，以上的這一步和以下一步可以顛倒順序，如果不先進城，直接從城外去找乞丐也是可以的，但是最後還是要以同樣的方法攻進城堡去。到西邊的塔樓後，讓有開鎖技能的人去將門打開就可以救出 Will，如果開始打開了出城的門，可以直接攻出城去，到東邊有木標牌的地方即可過關，也可以透過城裏的密道直接從東邊的房子裏出來離開。







第5關：John王子的秘密

目標：

1.拿取權杖（王室密寶之一）

2.Robin與Marian必須一起偷聽威廉王子的對話

攻略方式：



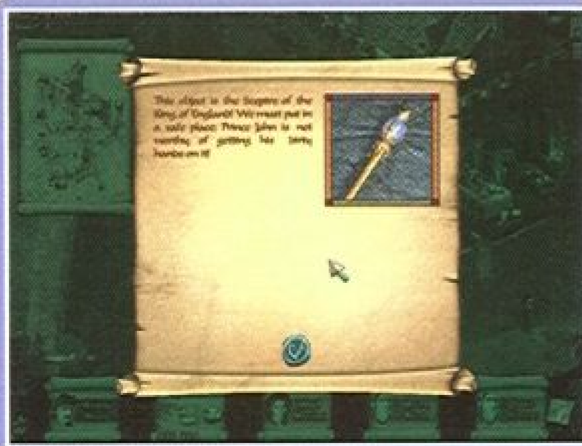


這一關一定要有Marian相陪，所以一定要選她，不過她也有其優點：若使用她的偷聽功能，就可以讓灰衣人影現形，如此一來，就可以從遠處慢慢將敵人打倒囉！首先城門外有一些衛兵，讓Robin用一個錢袋"打發"了他們後，幾人沿著城牆進入城內，城中一位婦女的孩子受了重傷，急需要草藥。治療好他的傷勢後，感激的母親給了Marian一株Clover，在城門邊上有一個乞丐，給他錢可以得到城堡内的勢力圖。

然後從城門左邊的梯子上去進入城堡。下城牆後可以發現上頂層的樓道就在裏層左邊的城牆邊，但是裏面有不少的敵人守住，把敵人引到週邊來打可以避免群戰：勝利後直接從樓道上頂層，這邊中間可以發覺從城堡内部傳來陣陣慘叫，幾個士兵正在毆打一個可憐的農夫。解決掉這幾個敗類後，Robin發現原來他就是第四關任務那個婦女的丈夫，接著解決外面守護的敵人之後就可以去會議室了，注意要把Robin和Marian集中到會議室才可以觸發劇情。

離開時會出現一個卷軸，會告訴你國王的權杖就在右邊的大廳裏。下去後直接攻打大廳過去拿權杖，但是不要引動下方的弓箭手隊伍，否則就麻煩大了。拿到權杖之後從原路退出城外，走到最下方後任務便會結束！方，有不少士兵看守的那個城門就是出口，敵人在三個方向都有守衛，特別注意城樓上的弓箭手，不解決他們會有不少的損失，接著逃到一個有木牌的地方，就可以將任務結束。





第6關：解救小約翰(Little John)

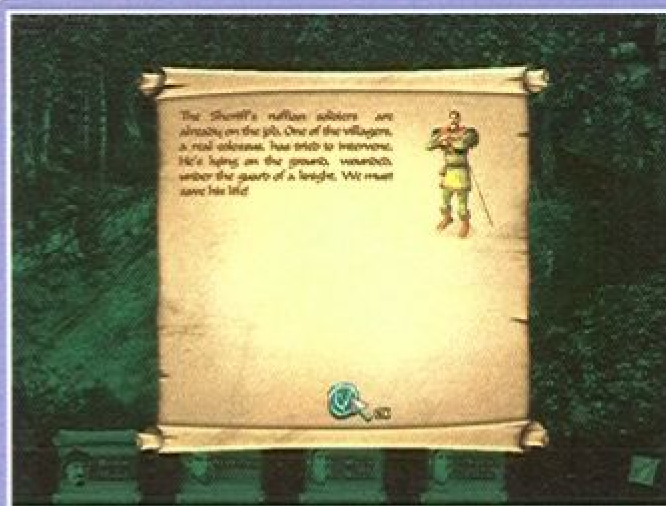
目標：

1.解救小約翰

2.清空西邊的道路好讓老夫婦通過

3.找回老婦人的兒子

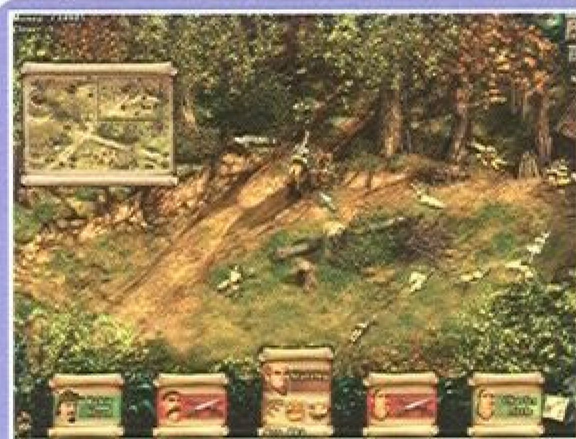
4.逃回森林



攻略方式：

本關難度比較大，主要注意將敵人引出來個個擊破：敵人有一個比較強的騎士，只有Robin才可以直接攻擊到他，但是將其打暈之後需要用魚叉的隊員或是威廉才能將其擊殺，記得這傢伙一定要消滅，因為他太棘手。本關一開始，就會有一對夫婦要求玩家幫他們打通西邊的通道，不過這些次任務都建議玩家解救小約翰後再執行，因為小約翰可是很有用的，就算玩家慢慢解都值得。

在村莊南面會有一位婦女懇求將北面兩個正遭到圍攻的村民解救出來，而從他們的口中得知，房子前那個被五花大綁的大塊頭叫Little John(小約翰)。去救小約翰要小心，因為騎兵通常在這個地方，盡量等他離開後用陷阱殺他，但是要小心，一逼近房間内就有個重裝衛士，盡量派大個子擋住他們，然後救小約翰，讓小約翰用拳頭撂倒在場的其餘敵人，這樣戰鬥會變得更容易，也很快喔！其餘的支線任務，還有在中部的叢林中找到一個走失的叫Peter的小孩，他的父母自然是感激不盡，最後完成任務後，就可以到木牌處離開從原路返回森林了。



第7關：尋求Ranulph的協助

目標：

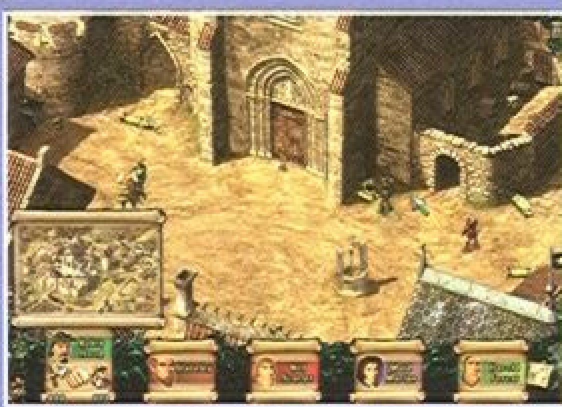
1. 不得在任務中殺任何一人
2. 找到Godwin的位置
3. Robin與Marian一起與Ranulph談話
4. 取得王室寶物Doomsday Book





攻略方式：

這一關比較麻煩的是，敵軍都不能死，因此玩家最好之前在支線任務中盡量在基地生產Will的投石器及Stutely的網子，因為等一下弓箭等殺人武器是不能用了，本關記量別與敵人有太大的衝突，因為一旦被圍，一定是Game over（不是玩家自己的人死光，就是對方有人斃命，都是輸），盡量利用Will的投石器將敵方指揮官敲昏，然後用錢袋解決敵軍士兵。



玩家也可以一前一後使用Robin與小約翰，利用他們的鐵拳將擊暈，再派Stutely將敵方幫緊丟進房子即可，為何要丟進房子？因為對方一看到人昏倒時會起疑心，並將人救起，這時利用Stutely的投網術，將敵軍困在網內。這還要小心遊戲中的貴族，他們會去通風報信，遇到他們，同樣用鐵拳將他們擊昏，綁緊再丟進門裡即可，也因為這一關都需如此，進展會很慢，玩家可得多些耐心才行啊！

在南面風車旁，Robin又看到了那位婦女，夫妻團圓的場面著實令人感動，還記得營救Will時的那條密道嗎？利用它可直達城堡的廣場。根據乞丐提供的信息，Robin和Marian終於在西南方的房間裡找到了Ranulph，他聽完後，Ranulph建議尋求Lincoln的城主Godwin的幫助，同時告知Robin這邊有一個秘密：正好有一伙Sheriff的部下，他們似乎在實行一項秘密的運輸任務，而為了避免打草驚蛇，Ranulph還沒有將事實通知給部下，所以他的士兵對Robin仍會攻擊，一路小心到他所指示的最左邊房間中，在曾經關押Will的高塔中找到了Sheriff部下秘密運送的貨物：Doomsday Book—全國所有城市的情況都記錄於此！然後就可以離開回恩林囉！

第8關：解救被囚的Godwin

目標：

1. 找出Godwin的位置，並與其對話
2. 解放Godwin的忠心部屬，並清除城堡內的反對勢力



攻略方式：

這一關由於我方人物除了神父以外都已到齊，因此建議玩家以後一定有三位必備選擇，Robin（任務通常一定要），Little John（可以打昏人與扛人的好幫手），Stuntly（可以把人綁緊的好手），利用他們，可以兵不血刃的度過任務。一開始，打倒3個欺壓村民的士兵後，神通廣大的乞丐指出了Godwin被囚禁的位置，不過從出發點繞到監獄得走很長一段距離。



一行人從城東的城牆開始逐步向西滲透，進入點在地圖的右邊，先解決外面的敵人後從牆上爬進去，然後進入。向左走就回到遊戲第一關出現的位置，再上左邊的牆，一直向地牢方向走就可以了。並在西北面的長廊裡看到了Guisbourne，膽小如鼠的Guisbourn放下幾句狠話便從密道逃之夭夭，這邊玩家一定要Robin上城牆並讓對話啓動，否則門會打不開。

進入高塔救出Godwin之後，Godwin告訴Robin他的許多部下也被軟禁起來，如果釋放的話，他們會竭盡全力的協助Robin消滅Guisbourne的餘黨，奪回Lincoln。這時城堡內會出現幾副紅色卷軸，每拿取一個就會釋放出一些Godwin的士兵，當然，如果自己慢慢將城堡內的餘黨消滅也行，特別值得一提的是，就算玩家綁好，Godwin的部屬也會將無法動彈的敵軍殺死，而且一樣記在Robin的頭上喔！敵軍全部壓制後，就過關了。



第9關：解救神父Friar Tuck

目標：

1. 找出監禁神父Friar Tuck的位置
2. 解救神父Friar Tuck
3. 取得糧食救濟城裡人家





攻略方式：



一開始同樣花錢問乞丐，馬上就知道，敵人竟然把Friar Tuck關在離地幾十米高的囚籠裡，城內的守備極其森嚴，玩家可盡量在遠距離利用Will精準的彈弓。注意裏面的弓箭手相當多，儘量在他們沒有發現你之前解決掉，支線任務裡城裡有戶人家的糧食被士兵掠走，打倒他們派人拿糧食過去，救濟他們會得到Clover；沿著城牆蹲行，救下Friar Tuck之後，利用他獨有的"馬蜂窩攻勢"和"酒壺攻勢"可以將敵人攪個天翻地覆，這邊玩家可以趁亂收拾東北方的軍官，他身上的金錢可以用來付贖金囉！接著趁亂接近了John王子密謀的地點，和他一起去會議室外偷聽即可，最後從原路離開。



第10關：射箭比賽

目標：

1. 找到Marian，與其會合
2. 會合自己的屬下突圍
3. 取得國寶之一Silver Arrow
4. 從城中間的絞刑架上解救一名男子
5. 取得南方屋子的重金
6. 打倒南面村莊裡欺壓百姓的稅官，搶走稅款
7. 從宮殿裡拿走國寶之一Lion Heart's Sigil
8. 從重兵把守的教堂裡拿走國寶Sword of State

攻略方式：



與參賽者比賽獲勝後，Sheriff會下來和Robin比劍，戰勝後會有大量的士兵上來，此時三十六計走為上策，Robin迅速的撤離敵群，從左邊的樓梯上在城堡西面找到了Marian，對話之後可以讓Marian再上一層去拿補血的藥草，這時第一個同伴會在Marian旁出現，過去找到他之後他會告訴你還有兩個人可以一起加盟，打開小地圖，一個在右邊城牆邊，一個在北面的城牆樓梯下。尋找這兩個人的時候注意別將敵人引出來。

這一關有很多支線任務，除了密寶外，玩家可以考量自己狀況要不要解剩下的任務：分別是從Marian所在位置的城堡旁邊拿取Silver Arrow，不過有武士在旁，而國寶Sword of State更麻煩，必須從有重兵把守的教堂裡拿走，另外在宮殿中可以拿到Lion Heart's Sigil，這邊都有中裝甲武士在守，他們是不怕箭的，不過對旁邊的人有用，所以先派人擋住他們後，再由Marian與Robin分別射箭將旁人射死再對付他們會快些。

城中間的絞刑架有一名男子，若是能力足夠時可以解救他，不過這邊很危險，別留太久，另外南邊上次的金庫，這次可以再次拜訪，上方的稅官順便就一起收拾了吧！記得要將沿途的敵人藏好，嗯！就可以離開了，可以從教堂旁邊的密道離開城市。





聖女之歌二試玩版
終極動員令-將軍
模擬渡假村
不可能的生物
俠盜羅賓漢

第11關：解救公主Marian

目標：

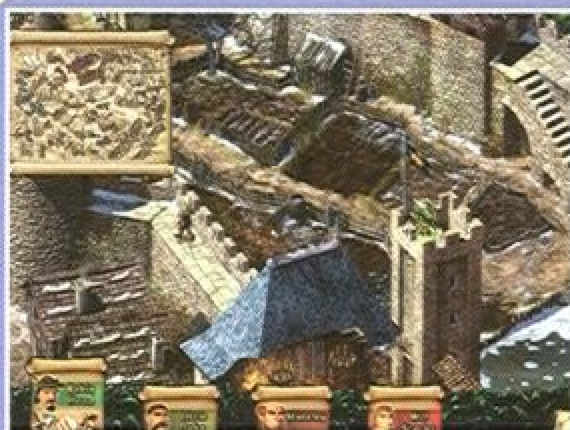
1. 將旗幟換掉
2. 取得國寶之一 Ampulla
3. 將marian救出



攻略方式：

婚禮所在的教堂守衛森嚴，甚至還有大量John王子的精英部隊—黑色部隊，而且本關一開始就有大量的敵人，如果讓所有的人員一起出動的話，會很容易被發現。先讓Robin一人出去，將散開的敵人擊敗，並從乞丐那裏獲得全部的資訊之後再集體行動。

進入教堂不要走正門，仔細看一下，會發現在教堂後面還有一道門，而入口在北面城門的塔樓裏，上去之後就可以直接到達教堂的後方，接著想辦法進入東北高塔，將高塔上John王子的旗幟換掉，接下來大軍會出動，這時就可以前往教堂，與Guisbourne決鬥，將Marian救出，等她換了衣服後就可以一起離開城堡了。



這邊玩家可以順便從某個當地官吏身上獲得一點好處，另外最重要的是密寶（國寶），南邊黑騎兵的指揮官與一位貴族夫人在偷情，不過她的先生會監視她，先利用小約翰將她先生打倒，然後快速的把他搬走，這時趁他們兩人談話時，Robin打貴族夫人，小約翰打黑騎兵指揮官，將他兩人綁緊後，Robin就可以從他身上拿取Ampulla，然後準備回去囉！



第12關：解救Robin

目標：

1. 與乞丐談話，並且獲得相關資訊
2. 找到出賣Robin的那個人，問明囚禁Robin的地點
3. 解救刑場上的受刑人（支線任務）
4. 解救Robin
5. 取得密寶之一 Royal Sigil（支線任務）





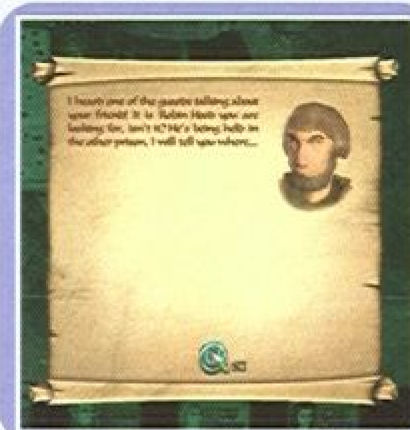
攻略方式：

本關一開始玩家就得多費心了，因為玩家必須耐心的先找到本關所有的乞丐，問完所有的資訊，由於這次連乞丐也不知道Robin 所在位置的確切信息。衆人只能先碰碰運氣，由於會先顯示到西面的監獄碰碰運氣，解決掉監獄外的守衛再進去；小心監獄的房間裏有一個黑武士，將它解決救出一名村民後，和囚犯對話可以知道Robin的位置，他告訴Marian原來Robin就關在城堡東面的監獄裡。這時Robin的位置會顯示出來。



現在往城堡裏進攻，城堡裏的敵人很多，不要讓衆人一起行動，派一個自己用得習慣的人前往。城堡門口有一個乞丐，給他錢後會讓你去救在城裏被示衆的那個人，在城堡內層外的廣場上救下那個人可得到獎勵；然後再往北走，從北面的城牆上即可進入，直接前進到監獄所在的塔樓就可以救下Robin。

現在想辦法離開了！直接從正門走，派一個人去將城堡下的房間的纜繩砍斷，門就會打開，讓大家離開城堡任務即可完成，不過建議大家還是去宮殿繞一繞，可以拿一件國寶Royal Sigil；此外若一直給錢，教堂前的乞丐會指出叛徒的位置，玩家可以去抓他並拿到賞金，增加一些錢在預算上也不錯。

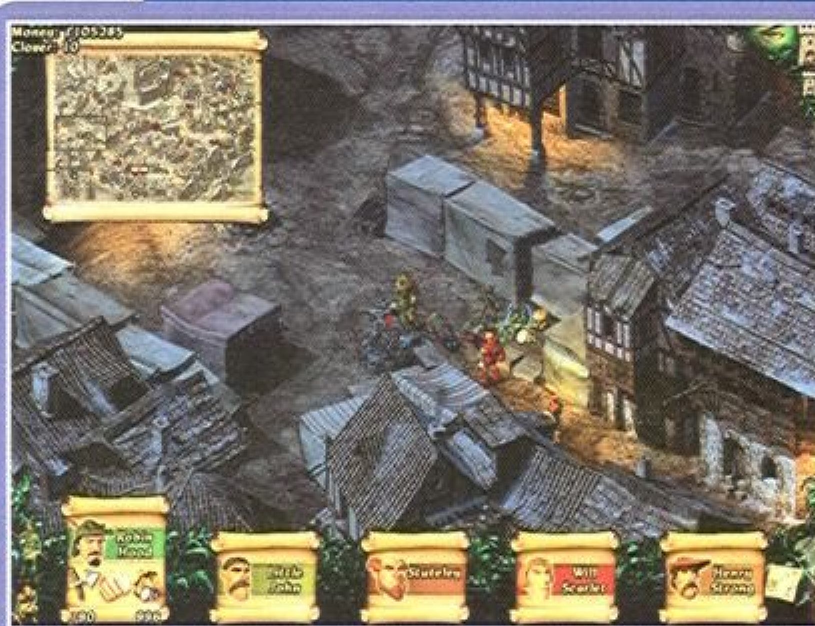




第13關：代付獅心王償金

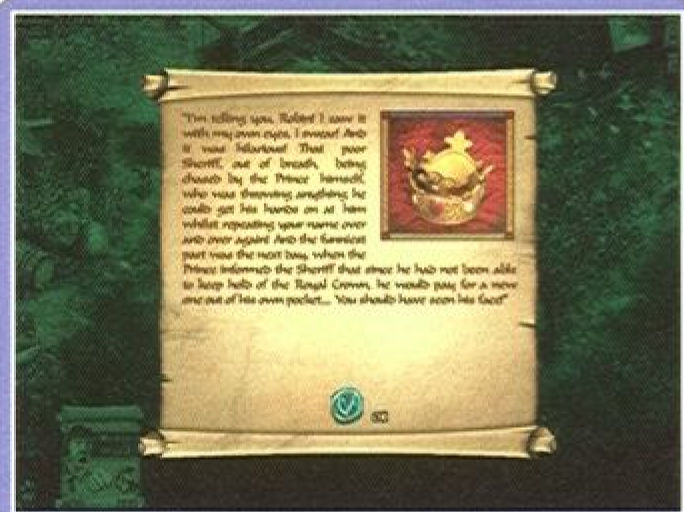
目標：

1. 尋找線人Allan
2. 拿取密寶之一皇冠（支線任務）
3. 找到John王子與Longchamps密談的房間
4. 與Longchamps對決，並將他屍體帶回森林



攻略方式：

當任務開始後，Robin等人在城堡外，Allan的位置在最南面的城門處：不久之後，Robin在當地漁民的幫助下，喬裝打扮混入城池：其他人先保持偽裝不要動，Robin一人利用他的能力穿梭於屋頂之間，從北向南跨過半個城鎮之後找到了Allan（一開始就會標示了）。讓Robin一個人行動，不要和敵人硬打，除了幾個必須解決的敵人外，其他趁他們不注意時盡量避開。遇到Allan後，從他口中得知原來John王子正在和親信在東北處的城堡中密謀，看來這肯定與反叛的事情有關。



對話完之後，玩家可以先找乞丐問問城裡的狀況，這邊有不少東東可以拿喔！首先有一個人會支助5000元（大約在地圖中間），另外在教堂裡會有密寶之一的皇冠與五千元，但是要與麻煩的黑武士與黑色士兵對戰，這是支線任務，要不要解就看玩家囉！接著讓Robin從東面的城牆翻牆而入，其他人通過乞丐提供的密道從東南門直接來到城堡內等候：這邊地形有點窄，請多利用小John的拳頭解決掉守衛，這時偷偷從房門另一端進入，拿取地下的金錢與卷軸，就可以聽到了John王子的詭計：John王子根本不打算贖回獅心王Richard，反而想借助別人之手將他除掉。

等他們的密謀結束之後，Robin 就可以進入房間，這邊必須讓Robin單獨與Longchamps對戰。不過他死了，拯救獅心王Richard的計劃就無法

第14關：最後攻城戰

目標：

1. 收集足夠的盾牌完成任務
2. 敲響教堂的鐘讓南邊友軍進城（支線任務）
3. 降下東邊塔上的旗幟好讓東邊的友軍進城（支線任務）



攻略方式：

一開始先讀取卷軸，然後注意：由於城中敵人相當多，而且有相當多的紅衣與黑衣敵軍，小心的慢慢進入目標：建議先透過乞丐了解到敵軍的分布情況，與敵軍打殺是不可避免的，雖然敵方人多勢衆，但只要一直採取“分而攻之”的策略，從形成局部範圍再以多打少即可。



這一關之前，玩家可以考慮自己的情況：由於可以購買大約五個盾牌（屬於城堡類的盾牌只有在執行攻城任務才會用掉），這邊玩家只要看到盾牌，就必須把周邊的敵軍壓制才行：建議玩家先想辦法完成條件2與條件3，這樣我方友軍會進來幫忙殺敵，我方再慢慢從後方料理敵軍即可。當然，只要完成了盾牌收集，本關就算過關，因此如果先前已經花錢或花人買了些盾牌，則本關就可以早一點過關。





進行，這怎麼辦？Robin 靈機一動，讓Allan化妝成Longchamps，這邊玩家手上應該有十萬元了，就花了吧！至於Longchamps 的屍體，就慢慢運出城囉！





第後一關：王朝回歸

目標：

1.與乞丐談話，並且獲得 John 王子的位置資訊與其他相關資訊
2.瞭解進入的通道，獲得某敵士兵的協助
3.Robin 單槍匹馬解決 Sheriff

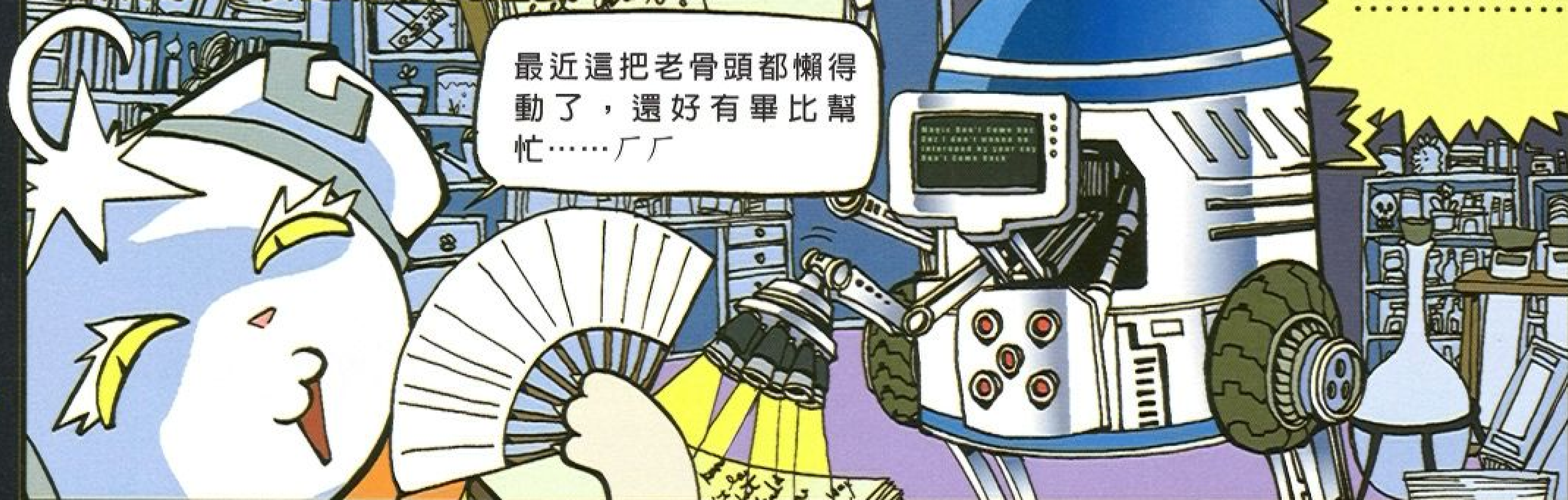
攻略方式：

這一關的人員依序進入的順序決定開始在關卡中的位置，第一位會在城中，第二及三位會在地圖最南邊，第四及五位會在地圖最北端。這一關敵人的數量可說是超級多，因此建議玩家最好派有藥草能力的人作戰：一開始同樣先讓城裡的人先躲到一個不會被敵軍發現的地方，注意小地圖上的灰點，避開他們的巡視地點，目前先慢慢移動兩邊的隊伍。建議先由南邊的隊伍移動，比照之前關卡的處理法，慢慢將敵人消滅（這邊別綑綁了，浪費時間～反正是最後一關），城門口的敵軍可以用弓箭消滅，北邊的隊伍別太早進入城鎮，那邊有個區域有陷阱，會誘發一堆敵軍出現。弓箭在這一關很重要，有機會就盡量拿，以備使用，而且要注意使用 Clover ，存到今天終於可以隨意使用囉！

先讓 Robin 問完所有乞丐後（西面的乞丐頗有來歷，原來他就是村民提到過的原獅心王 Richard 的貼身護衛，因不願作 John 王子的走狗而淪為乞丐。從他身上可得到不少信息，另外他還特別提醒道有個乞丐是內奸！），相關的捲軸除非必要，否則只要啓動主線，就別再冒險撿捲軸。別冒險詢問最北邊的靠近北邊之乞丐，他就是內奸！而重要人士 Appegoad 就在教堂裡，他向 Robin 保証自己的兒子肯定會“睜一只眼閉一只眼”。由此可以得知他的兒子，也就是北面有一個城牆上的士兵，對 John 王子不滿，因此他會讓 Robin 一行人過去。

得知此消息後，就上城門口旁邊的樓梯，不過記住得先知道那邊是埋伏的地點後，再經由城牆繞過該處。然後在最北邊的城牆會合所有人員，將沿途的人員消滅，進入裡面的城堡：進去之後到達城堡中心的大門外，讓一個隊伍中能開鎖的人把大門打開，然後 Robin 直上樓層最上方到達會議室。這邊會有過場劇情，接著 Robin 必須孤身與 Sheriff 作戰，打倒他之後，John 就會乖乖地被你俘虜，準備看結局動畫吧！





公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

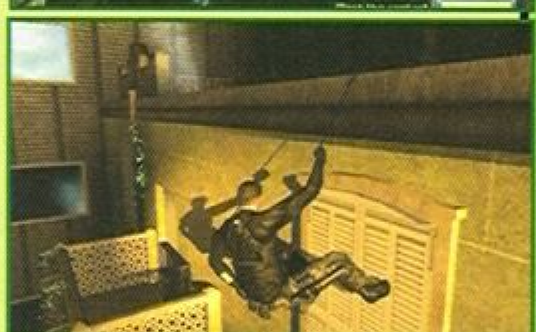
▶學者　楓　◆15P　◆100S



間諜遊戲（Tom Clancy's Splinter Cell）

遊戲中按F2鍵後輸入以下秘技：

health	生命值全滿	walk	穿牆和飛行模式恢復正常
ammo	彈藥全滿	playersonly	凍結敵人
fly	開啓飛行模式	killpawns	敵人全部消滅
ghost	開啓穿牆模式	stealth	顯示安靜程度
invisible 1 (true/false)	開啓隱形模式		
invincible (true/false)	開啓無敵模式		

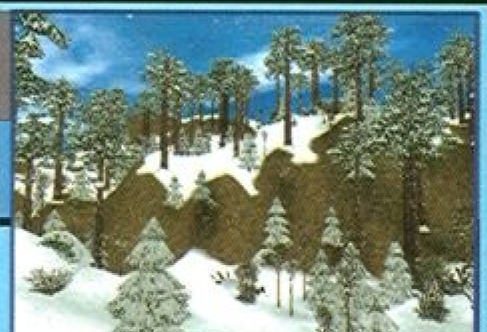
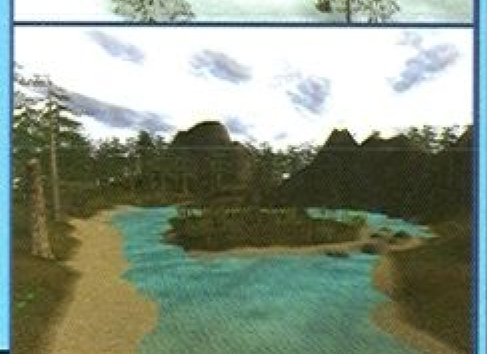
▶學者　肉燥　◆15P　◆100S



食肉動物：冰河世紀

在遊戲中輸入“debugup”便可看見座標及恐龍所在的位置，除非你向它們開槍否則是不會被發現的。另外還可以按下列指令來獲得對應的秘技：

Ctrl	快跑	Shift+L	飛行模式
Shift+S	慢動作	Tab	地圖全開
Ctrl+N	長跳	Shift+]	加大視野
Shift+T	顯示刷新率		

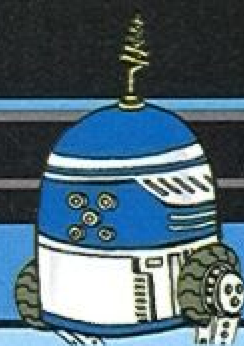




秘技開發室　遊戲破關最佳捷徑

▶ 畢比



星際資源戰(O.R.B.)







在遊戲中按下enter ，然後輸入以下密碼即可：

$WIN	贏得任務	$SU x	設定x 補給單位
$GET TECH	開發科技	$RU x	設定x 材料單位
$GET ALL TECHS	開發所有技術	$GOD ON	開啓無敵模式
$WEAKEN ENEMY	敵人很弱	$GOD OFF	關閉無敵模式
$FPS ON	顯示刷新率	$FOGOWAR ON	開啓戰鬥迷霧
$FPS OFF	關閉刷新率	$FOGOWAR OFF	關閉戰鬥迷霧
$RESEARCH X #	開發速度增加#倍（譬如$RESEARCH X 100即增加100倍）		
$BUILD X #	$BUILD X # = 建設速度增加#倍（譬如$BUILD X 100即增加100倍）		

▶ 學者 nono ◆15P ◆100S





機甲戰士4：傭兵戰場





按住Ctrl+Alt+Shift並且鍵入以下秘技：

superfunkicalifragisexy	無敵
iseenfireandiseenrain	彈藥無限
ooohhhlllaaalllaaa	紅外跟蹤
itsdabooomb	用核子武器攻擊當前目標
redjackandtikruls	摧毀當前目標
inmybeautifulballoon	噴氣式跳躍
crazysexycool	無限的噴氣式跳躍燃料
likethecomstarbaby	獲得此關勝利
beholdmyglory	開啓火眼金睛模式
ontimeeverytime	打開時間壓縮代碼
antijolt	啓動時間膨脹
bubbleboy	顯示跳躍範圍
flashyflashy	啓動自動編組
walkthisway	敵人自動被瞄準
wediditagain	顯示存款

▶ 學者 小程 ◆15P ◆100S





浴血戰場2003



遊戲中按~ 鍵開啓秘技模式，輸入底下指令即可得到對應秘技：

god	無敵	walk	關閉飛行模式
loaded	得到所有武器和彈藥	killpawns	殺死所有電腦操控的對手
allammo	彈藥全滿	behindview 1	改為第三人稱視角
ghost	穿牆模式	behindview 0	改為第一人稱視角
fly	飛行模式	stat fps	顯示框架速率
stat net	打開網路模式顯示狀態		
slomo #	設定遊戲速度「#可填入以下數字，1：正常 2：兩倍速 5：速度減半」		


神隱少年
熱血少年斬妖除魔
打造亂世神幻新樂章
演繹愛情與親情

暴秦當政　群魔並起　神隱少年　再戰五行



他，自幼被雙親遺棄，由師父培育成人；
他，與小師妹青梅竹馬、情同愛侶；
他，以為從此生活安定、幸福。

然而楚漢亂世，魔物再現，
『四方封鎮陣』至此紛亂，天地正氣消失殆盡。
小師妹慘遭不測，少年之心將死……
戰亂叢生，天地動容，
改變少年命運的旅程就此展開……

古中國神魔風貌再現

解救封印之諸神，殺盡亂世之妖魔。伏羲、祝融、共工，
刑天、貪狼、破軍。神魔兩大陣營雙雙出擊，
神州大地翻雲覆雨之戰在所難免。

神秘五行術大放異彩

回合制的棋盤式戰鬥。人物五行相生相剋，配合地形改變，
敵我接鄰關係，將對戰局起到至關重要的變化。
金木水火土，有生有剋。神機妙算，扭轉乾坤。

解開神秘的身世之謎

為什麼少年從小被父母遺棄？
為什麼少年背負那麼多的使命呢？
天地的正氣是否能在你的手上挽回呢？
故事的結局將出乎你的意料……



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW



亞博克電腦









的　神　魔　啟　示　錄

發行



智冠科技股份有限公司

http://www.soft-world.com http://智冠.TW

研發



旭聯科技股份有限公司

這次・・・

人類面臨的不是血肉橫飛的殺戮戰場

而是冰冷無法預測的人工智慧

2003年　你不能逃避的地球保衛戰

人類最深層的恐懼成真!!



THUNDER ARES









THUNDER ARES

雷神戰機

www.ta.cityfamily.com.tw



冷靜抉擇機甲裝備

發揮戰機特性靈活穿梭在華麗的砲林彈雨中，擊落敵方運輸艦，
搶奪特殊雷射光劍、散射光彈，強化威力、進級速度！

翻轉躲避漫天火網

特殊翻轉功能，完美側飛、驚險躲避迫在眉睫的光束轟炸，
轉瞬閃躲致命的毀滅危機，暢快尖叫指數百分百！

區網連線聯合轟炸

自選難度，新手老手皆為高手，支援區網連線，雙人合作威力無窮，
任意選擇多種模式玩法，與友聯手歡樂加倍。

巨型頭目魄力登場

電影運鏡效果，超巨型頭目壓迫佔據全視窗，
天降雷射光束、格狀激射網，百變火力防不勝防。

異種侵略 人工智慧叛變
3D超真實刺激感射擊登場

THUNDER ARES

區網連線　激光射擊

THUNDER ARES

麻將幻想曲

埃及歷險記

雙人13張　裸裎較技　徹底性解放

東洋CG美少女VS真人獻身演出







辣妹護士、女高校生、俏皮女秘書、美麗空姐、性感女舞者。
埃及探險 拯救美人 完全獻身 等你勇猛加入唷!

研發製作－明日科技工作室
XSUN
http://www.xsun.com.tw
台中市西屯區工業一路98巷25號10樓之2
服務專線：(04)2350-8016
傳真：(04)2350-8074
E-mail：allen@xsun.com.tw



總代理：京群超媒體股份有限公司
台北縣　市中正路868之3號14樓
TEL：2-8227-6969
FAX：02-8227-6069
http://www.c-man.com.tw



請洽全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及各大連鎖電腦賣場強力販售中

遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑













3天後



請回到第一格——

遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔



三國群英傳四



以「三國演義」為藍本進行設計的電腦遊戲，似乎是永遠不會消退的市場潮流；「三國群英傳」系列遊戲，亦即這股潮流中，出奇制勝且經久不衰的一道熱潮。有別於遊戲市場上諸多相似題材的遊戲內容，「三國群英傳」捨棄玩家慣見的單純策略型態，而改以軍事、戰爭的沙場魄力為訴求主軸；而事實證明，遊戲玩家也極能接受如此純粹的戰爭遊戲樂趣，而不必分心於政治上的紛擾糾結問題。

「三國群英傳」一玩已然玩到了第四代，雖說遊戲在本質與架構上並無太大的更動，但吸引玩家的魅力仍然是未有稍減的。四代遊戲最為顯著的改變之處，在於戰場上兩軍對陣的場面有大幅度的震撼突破，敵我雙方主將的等級越高，軍隊中所能容納的副將將可達四人之多，單方共計五位將領再加上所率領的士兵數，一旦在戰場上與敵軍展開對仗，即可輕易締造千人大戰的驚人可觀戰爭場面。這樣的效果，確實比先前的作品都來得更能營造出三國群英爭雄鬥勇的豪情；同時也更將遊戲的成績往前推上一步。

對於這款系列遊戲的老玩家而言，先前最感困擾和棘手的，不外乎是在搶攻版圖之餘，尚得費心的處理內政管理問題了。這項設計手法，原本也無可堪苛責之處，唯獨在遭遇敵軍頻頻攻堅之時，委實會造成玩家一時間的措手不及的。這項內政管理的必要課題，到了四代的遊戲裡，已然升級到自動執行的水平了；玩家在指揮群英四處征戰時，系統已能自動在留守或進佔城池的將領中，挑選適當人選擔任太守之職，且能針對城池經營，提供均衡發展或偏重單項內政的選項，玩家將可除卻分心經營內政的不便，而可適時輕鬆的驗收成果即可。這項改變，無疑可使玩家更專心致志的盡享遊戲戰爭精髓的樂趣。





與前幾代系列遊戲一樣，四代遊戲將群英征戰三國的時期，劃分為黃巾之亂、討伐董卓、群雄割據、官渡之戰、赤壁之戰與三國鼎立，各個時期的各方勢力俱都不同，玩家可選擇進行征戰的君主也有截然不同的勢力範圍與實力，要完成統一全國的大業，各君主自然都得面對程度不一的難度，玩家甚至還可自創新的君主逐鹿天下，而遊戲極其堅韌的耐玩性，也就附加有千變萬化的風貌了。老芋仔征戰期間，甚至還意外的發現到，在任一時期完成統一大業後，"征戰天下"的主選單還出現了"天下歸魏"的全新逐鹿時期，但不知遊戲是否尚有其他隱藏性的單元可供玩家挖掘，這可真是很誘惑人的因素哩！



歷經數年時間的粹煉，遊戲到了四代的節骨眼兒，似乎更展現了不教玩家失望的強勁力道，除了上述幾項較為顯著的改變以外，其實在諸多環節的表現，同樣也是值得玩家喝采的。例如遊戲在大地圖的設計手法，已然摒棄前作在不同城池間以類似火車軌道的線條聯繫的缺點，群英往返征戰的實況，也顯然更加的活潑化了；另如大地圖也不再是光禿禿的色盤，加上逼真耀眼的山巒河川的點綴，也更栩栩如生了；其中最教老芋仔深感老淚縱橫的感動處，即在於多如過江之鯽的群英肖像皆以3D繪製而成，不但在螢幕上看來有血有肉，且極逼真的展露了人物獨特的氣質與個性，單就這項成就以論，老芋仔個人即樂得給予高度評價的。







既曰戰爭場面是遊戲精髓所在，則三國武將在戰場上的威風表現，自然是這款遊戲最該戮力著墨之處：動輒以數百人、上千人鋪就的戰場，若是缺少了氣勢磅礡的特效加成，必然會大為遜色的。四代的三國群英所能施展的武將技、必殺技等，大抵不脫前作熟悉的範疇，雖僅有小幅度的強化、增色，但可能是因戰場更加遼闊之故，視覺上的感受就是不能同日而語，但凡特效所展現的魄力與氣勢，更足令玩家細細品味的。另如軍師技的運用效果，也頗具會心一笑的莞爾，舉凡軍師級的人物，大可有事沒事跑到敵軍的城池外頭，好整以暇的施予“散布流言”、“蠱惑人心”，或是“破壞城防”等。然後，就如城內太守鎮日高呼要拼經濟一樣，唯見城內士兵莫不聞聲抱頭鼠竄而出…多給他來個幾下子，等到城內兵數銳減、士氣低迷、城防削弱、失業攀升、外資撤退、教改紛亂、在野唱衰…等等，再隨便派個阿貓阿狗者流展開攻城，即可不戰而屈人之兵了…很能夠貼近事實，不是嗎？

有聞「權力是最有效的強力春藥」；又聞「絕對的權力使人絕對腐化」，所幸這些“箴言”都是對“人”而發的，想必“非人”也就自然不受其制約了…這個系列遊戲的最終目的，大抵不外乎是以爭奪隨著最終勝利而生的絕對權力，這證明人性最原始的桎梏仍難跳脫追逐權力的本能，也正是這股人性最難割捨的深層執拗作祟，使得玩家可以心甘情願的端坐電腦螢幕前，重複的遍嘗爭逐權力的快慰過程：堪破了這一層，玩家大可笑看真實人世間的紛紛擾擾，盡情悠游在毫無烽火，但卻烽火連天的古戰場，更笑看三國群雄競相爭逐毫無實利的最終權力。正所謂“一將功成萬骨枯”，未知這款遊戲能否勾起玩家些許的慨歎，或是些許的思古幽情呢？…堪破了這第二層，玩家將不得不佩服這款遊戲當初設定如此面向的抉擇，其實還是深具先見之明呢！三國的故事既然道不盡，三國的遊戲又豈能玩得透徹呢…







遊戲護照
GAME PASSPORT



三國群英傳四

設計公司：奧汀科技

發行公司：智冠科技

遊戲類型：戰略

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PC1128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作	諸項介面簡便易上手，自動執行亦富智慧。
耐玩度	逐鹿天下過程千變萬化，不同君主各具不同統一難度。
劇　情	遊戲設定的征戰時期豐富，可惜進展取決於遊戲實況。
聲　效	各時期背景音樂區隔鮮明，嘶吼吶喊之聲效有加分效果。
畫　面	群雄肖像繪製極富真實感，大場景與戰場逼真效果極佳。

遊戲實則兼具有角色扮演、策略、養成、戰爭等等多重面向與樂趣，一旦融入其中，玩家將很容易深陷攻城掠地的成就快慰而難以自拔的。





聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

仙劍奇俠傳二



一套讓衆多玩家津津樂道、迴腸盪氣不已的「仙劍奇俠傳」遊戲，在八年時間內，歷經最初的DOS、視窗版本，以迄局部修改的「新仙劍奇俠傳」等，著實教樂愛遊戲的玩家們，見證了一頁本土遊戲的光輝發展史。老芋仔得享其年，故能恭逢其盛，在此八年時間內，亦恬不知恥的在本刊先後評論過以上三個版本的「仙劍奇俠傳」；今日若不“蹂躪”一下這一款續集，會導致衆多頂尖的歷史、考古學者紛紛扼腕不迭的。

話說在第一代遊戲中，有幸與主角李逍遙比鄰而居的小虎子，已然躍身為第二代的主角了；而令諸多玩家關懷備至的李逍遙與趙靈兒所生的女兒李憶如，亦已不負衆望的登上舞臺了。在二代遊戲劇情中，李逍遙尚且以成熟、穩重的面貌粉墨登場，雖然戲份不多，但也足夠讓“擁李”玩家們一償多年宿願了。唯獨教老芋仔牽腸掛肚多年的林月如，僅僅在遊戲片尾驚鴻一瞥；但不知她老人家究竟被“九轉迴魂珠”救活了沒有，真乃吊足玩家的口味也。就衝著這一點，老芋仔自當保重以享天年，偏偏要瞧瞧她繼續怎麼掰下去！

但見網路上對於二代遊戲的一片撻伐之聲，真箇是教人感到驚心動魄的；老芋仔在親自操刀之後，極願意以親身的體驗，提出不同的探討面向以就教於諸路玩家，唯老芋仔本意不在為二代遊戲的評價亟思平反，故對於蓄意抬槓的玩家則是抱持極其尊崇的敬謝不敏的。老芋仔近期玩遊戲時，也有一定令血壓上竄、心肌梗塞的發現，但凡見到「STAR FORCE」的版權宣告時，當即手腳發軟的焉…老芋仔原本以為自己的幾根賤骨頭還算硬朗，唯獨在面對此一外來的遊戲保護措施試圖檢查遊戲識別碼時，無不立時癱倒在地而久久不舉…久久不能舉起手來操作滑鼠…蓋因其威力即令正版的遊戲亦難攖其鋒的哉！





「保護遊戲」本身無罪，諒必可取得廣大玩家們的認同；唯若保護到讓正版的擁護者，淪落到比非法持有者還不堪、不便的地步，那就委實有待商榷的了。老芋仔曾在本刊藉此園地發抒過不少類似的牢騷與不滿，同時也因此拗到不少的稿酬，今日實在不願授人話柄再重複論述；唯寄語心有不耐的玩家們，能夠嘗試抽離此一“不太聰明”的保護措施，平心靜氣的看待遊戲本身；儘管她表現得難以廣獲普羅大衆殷切的期待，但能維持一定的品質倒也是不爭的事實。老芋仔這麼壞的一張嘴，如今尚且都能義務的為之說項，足證這一款續集遊戲的表面成績，實乃事出有因、情有可原的。

可以想見，由於玩家們對於一代遊戲的劇情念念不忘，導致對二代遊戲劇情“峰迴路轉”的期望過高所致，即便二代遊戲的劇情也屬上乘，但因帶給玩家的衝擊不若前作，失望之情必然滋長更多的不滿了。依老芋仔之所見，二代遊戲的劇情雖未締造如一代般的“經典悲情”，但在氣氛、張力的掌握，實在也有她獨到的足可稱許之處；比諸近期同類型的其它遊戲，應當可得到更貼近事實的肯定才是。尤其在諸多城鎮中所安插的大量支線劇情，更使得遊戲的熱鬧程度不下於以往；其間所帶給玩家的差異感覺，老芋仔倒反覺得應是在於遊戲的“時間”所造成的錯覺。







舉凡玩過一代遊戲的玩家們，想必都對於其間令人又愛又恨的超級迷宮情有獨鍾，這也締造老芋仔在本刊攻略上首度以立體手繪迷宮地圖（當時較年輕的芋仔筆名是ALEX）以饗讀者，並藉此斷絕後人“生路”的創舉；相較之下，二代遊戲在迷宮部份的經營，則顯然是嚴重萎縮多多，即便沒有攻略地圖可參考，玩家也很容易能走個遍的。兩代遊戲在迷宮部份的表現功力與用心經營程度，明顯是有天壤之別的，玩家在此部份所花費的時間自不可同日而語；也因此，僅僅此一環節即可製造“遊戲長度”嚴重不足的假象，而酷愛玩迷宮的玩家，則更容易從中滋生嚴重的失落感的。這種種因素交相激盪之下，廣大玩家所反應出的不滿之聲，也就不言可喻了。

佔遊戲相當比重的戰鬥系統，仍然延續一代遊戲的優點，但也在人物運氣、發功、出擊等等細膩的動作上，因勢制宜的做了相當程度的修正；而可供運用的武器、防具、道具等，也維持了一代遊戲的豐富與多樣，誠可謂無一虛設。其中最大的改變，當屬隱藏在遊戲劇情中，且次第現身以供李憶如“御靈”之用的六隻神獸；這些神獸各有不同的本事，唯有藉由在戰鬥中不斷的鍛鍊，方可提昇其能力，但也因而在戰鬥中成為極不可確定的因素，也使得戰鬥富有更多的變化性，以及更多必須用心經營的策略之樂趣。除了“御靈”之外，遊戲裡所創設的“煉蠱”系統，可使餵養的蠱母在成長到一定程度時，得以生產出可資運用的道具；另如沈欺霜專用的“陣術”系統等，若能於戰鬥中交相運用得宜，更可展現出戰鬥系統有別一般的精彩、獨特風貌。



容或是因先入為主的觀念與印象作祟所致，二代遊戲在背景音樂的情緒渲染力，顯然是沒有一代遊戲那般的強烈；但音效的表現反倒較為出色，不但立體得很，且在環繞音場的表現下也頗具震撼力。但話說在經過八個年頭之後的二代“力作”（除非不是），她原本不該僅有玩家眼下的這般成績的；除非二代遊戲在製作過程中，遭遇到不為人知、不足為外人道的困難與考量，抑或是＂被迫＂而大幅度的修正，否則還是應當有雅量接受玩家們的種種質疑與非難的。







遊戲護照

GAME PASSPORT



仙劍奇俠傳二

設計公司：大宇資訊

發行公司：大宇資訊

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

- 操作　介面設計延續一代的簡便優點；戰鬥重複鍵使用省時省力。
- 耐玩度　戰鬥因御靈而富極大變數，煉蠱系統可多方嘗試餵養效果。
- 劇情　主線劇情穩紮平實，氣氛與張力營造得宜。
- 音效　背景音樂表現平平，較難感染玩者情緒；音效表現較突出。
- 畫面　人物造型突出，個性鮮明活潑，法術效果流暢度佳。

劇情紮實有張力，支線穿插豐富；戰鬥系統設計得當，富有挑戰力和變化性；前作為人稱道的迷宮不再，失色不少；相當有可玩性的續集，但因背負一代＂經典遊戲＂的原罪，使得整體成績稍顯黯然。



聖獨角獸騎士團

騎士—普魯士



交通英雄



玩家對目前的交通現狀感到不滿嗎？對於未來的建設你有話要說嗎？還是擁有滿腔的熱血與抱負無法獲得紓解呢？「交通英雄」是一款單純為了「交通問題」而產生的模擬經營類遊戲，或許現實生活中對於種種的路線設計及停車問題有意見的玩家，可以在這裡獲得一點舒緩。算是國內較少的模擬經營類型遊戲，主題新穎風格也相當獨特。

相信各位玩家在日常生活一定都碰過，擁擠的塞車潮、滿街變換車道的小黃、違規併排以及永遠都找不到的停車位，還得擔心不知道和時會出現拖吊車，很多人都會有這樣的經驗對嗎？尤其是生活在都市中的玩家，一定會感同身受了解這種痛苦，其實在世界各大城市，每天也都上演同樣的戲碼，無法解決交通問題的不僅僅是在台灣，世界各國也無法順利解決這樣的問題，畢竟只要是人多的地方就會產生擁擠與紛爭，更不用說還有各種意外所發生的突發狀況，而每天都會上演的戲碼，也的確會讓很多小市民產生大大的不滿。

小市民的聲音或許很難傳達到政府官員那裡，卻好像被遊戲公司聽到而製作這款經營模擬類型遊戲「交通英雄」；不過說到城市經營模擬遊戲，就是把現實生活的世界，濃縮變小的放在電腦遊戲裡，讓玩家扮演城市、商店..等的經營者，實際的以各種政策及方法，達成最終的經營績效與成果。或許玩經營模擬遊戲比較不會有即時遊戲般的刺激感，但考驗玩家是腦力的激盪與經營的手腕，最後看到自己辛勤努力的成果，獲得模擬世界的認同，這可不是其他一般遊戲所能帶給玩家的，國外大作玩家比較耳熟能詳的應該「模擬城市」系列，國內一樣也有，不過比較起來格局稍小，之後衍生的系列之作，就相當少了。





「交通英雄」所設定的劇本，筆者個人認為是相當有趣，藉由混亂的交通為題材，當政府對交通問題感到束手無策，每天無法動彈的車陣、品質不佳的公車、滿街的違規停車、任意變換車道的小黃與坑坑洞洞的道路都是日常生活中，每一位小市民所碰到的苦難。在市政府的授權下，決定全權委託一家民營的交通顧問公司，希望可以讓市區交通獲得改善。遊戲中玩家扮演的角色就是與市政府訂定契約的交通顧問公司，目標自然是想辦法改善交通，如果玩家無法限期改善交通問題，市民對交通改善的期待將每況愈下，不滿的情緒會反應到市政府，玩家就可能會面臨到提前解約的窘境，當然這樣下去交通問題還是無解的。



雖然遊戲的劇本設定讓筆者覺得相當有趣，不過不可否認的是，感覺就像是提取城市中小小的素材一樣，如果遊戲規劃與呈現不夠精緻，那就失去了「模擬」所帶來的樂趣，那單純以這點來說，「交通英雄」已經把實際管理交通問題所可能會發生的情況都有交代。遊戲劇本分為兩種，一種是「生涯模式」另一種是「任務模式」，「任務模式」只要完成單向任務及可以達成目標，其實有點像是另類的教學模式，「生涯模式」就完全考驗玩家的整體營運能力，所要處理與建設的面向，就相當廣泛了，建議初上手的玩家務必先從「任務模式」著手，先行熟悉以免之後產生挫折感。









「交通英雄」在屬性設定上有其用心之處，玩家可以規劃道路行駛方向、設立停車格、興建停車場及拖吊廠、規劃公車路線與班次．．等，遊戲中可以聘僱的人員有警察、維修工人與拖吊人員，與現實情況是差不多的；尤其是在公車這方面，包含路線規劃、車輛採購、車次及票價等，可以看出遊戲小組的細心，這些方面給予玩家的自由度還蠻高的。

但是在其他設定方面，就開始考驗遊戲給予玩家的自由度，在有限的經費下，初期可以規劃的事情並不很多，雖然初期總資金看起來不少，但設立每一項設施以及人員的規劃，所花費的代價可是相當昂貴，尤其是警察的薪水高得有點誇張又以日薪計算，只要幾天的薪資玩家就可以設立一座停車場，這樣的設定就有點離譜。其他像預定道路及預定用地都是電腦預設的，毫無自由發揮的餘地，玩家只能遷就於遊戲初期有的市區規劃，要設立停車場或拖吊廠，也只能購買幾塊特定出售的地皮，不像現實生活中，舉凡重大交通規劃是可以作路線拓寬或強迫遷移，在這裡我們看不到，這樣的設定顯得就不太接近事實，而薪資與其他建設的預建金額，其模擬真實性就讓玩家有存疑之處。

遊戲難度說實話還真的有點難，「錢」與「時間」在遊戲中地位超凡，尤其是「生涯規劃」這裡，不像「任務模式」自行修改遊戲難度，必須在限制之下完成營運，對於初上手的玩家，是很大的負擔，如果只是在錢上打轉，還不足以說明遊戲的難度，層出不窮的特殊事件以及市民的滿意度才是真正讓人傷腦筋的地方，要減少過多的交通意外與醉漢需要大量的警力、嚴重堵塞的交通也需要警力支援，還不包含各地區所舉辦的活動，如果因為資金考量降低警力，人民的滿意度會下降，擁擠的交通與停車問題更是考驗著玩家，尤其是在無法自由規劃道路的情況下。目前遊戲廠商有釋放出攻略，對於新手玩家就相當有幫助，可以當作參考。

「交通英雄」的畫面以漫畫風格呈現，帶了一點喜感與表情，這樣的呈現方式，讓較嚴肅的模擬劇情，獲得一點舒緩與樂趣，或許部份玩家認為這樣的方式仍然不夠真實，但以娛樂面來說是有其價值存在。遊戲地圖的放大縮小比例顯的有點弱，無法適切調整最適合玩家的視角，有點可惜．．。

整體而言「交通英雄」在模擬策略類的表現，顯得中規中矩，有特別的創意，但小細節部份還有待加強，遊戲難度選擇不一定需要提供給玩家，只要是合理設定就可以，玩家會比較提的起破關的慾望。筆者要提出一個小疑點，遊戲中居然沒有一輛機車，難道世界各國都沒有生產這種既方便卻很可能造成交通問題的工具嗎．．。推薦給有政策抱負的玩家們。



遊戲護照
GAME PASSPORT



交通英雄

設計公司：光譜資訊

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：經營模擬

PIII-700、256MB SDRAM、SB PCI 128、GeForce 2Ti、16X DVD

- 操　作：介面操控簡易容易上手，可惜部份設定較不合實際。
- 耐玩度：遊戲關卡眾多，選擇性高，難度稍高對玩家是一種負擔。
- 劇　情：有點牽強的故事劇本；兩種劇情模式可供玩家選擇。
- 聲　效：平淡的配樂及音效，沒有特別突出的表現。
- 畫　面：畫面風格以幽默方式的呈現，較不真實但增添遊戲樂趣。

國內難得的模擬經營遊戲，尤其主題牽動大家所抱怨及關心的問題，雖然在劇情與操控設定上仍有小缺陷，但國內同類型遊戲較少的情況下給予過多苛責稍顯不公，推薦給喜愛模擬遊戲的玩家。





聖獨角獸騎士團

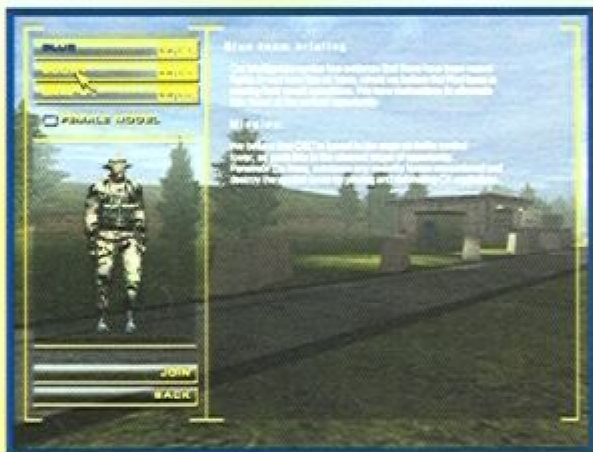
星河騎士—G.R.X

戰術中隊

『戰術中隊』是一款以小組戰鬥為主的FPS遊戲，在遊戲中玩家可以和其他玩家組成一支戰鬥隊伍，並且和其它的隊伍一起競爭完成遊戲中的各種任務，在遊戲進行的方式上其實有點類似目前當紅的CS式小組戰鬥。雖然畫面表現上不錯，不過可惜在遊戲順暢度與自由度方面稍嫌不足。

TEAM FACTOR『戰術中隊』是一款以小隊作戰為主的FPS遊戲，進行的方式有點像CS一般，雙方各一大票人馬聚集出發，為彼此的任務而戰鬥。當然，任務的內容絕對不是單純的殺戮而已，還有其他如盜取機密等特殊任務。

此外，『戰術中隊』主要的遊戲方式是以連線對戰為主，遊戲本身並沒有提供戰役，或是劇情模式讓玩家闖關。不過還好，『戰術中隊』提供有BOT（電腦對手）跟玩家一起戰鬥。而且玩家還可以自由調整BOT的智慧跟模式。也就是說，玩家還是可以一個人開戰場，然後跟電腦對手來場痛痛快快的對戰。







豐富的場景設定 登場武器裝備眾多

『戰術中隊』的場景設定相當多樣化，玩家在遊戲的過程中常常體驗到身處在不同世界地區的感覺。從阿爾卑斯山山道到地中海的海港，從黎巴嫩的溫泉浴場到南非的不夜城，每一個場景在氣氛的營造上還算處理得不錯，讓人每到一個地方都會有不同的感覺。而且遊戲在建築物設計方面可說是表現得不錯，農莊有農莊的感覺，城市有城市的質感。

此外，遊戲中登場的武器裝備也可說是琳瑯滿目，各式長短槍械一應俱全。從最有名氣的M4A1、AK47、M249、G17等，到其他一些比較不是那麼知名的G36、Vz58、AEK等等。光步槍就達15種，其他衝鋒槍、散彈槍、手槍等更是不勝枚舉。

獨特的三方任務機制 來自四面八方的敵人

遊戲中另一個特色就是幾乎每個戰場都至少有三派人馬共同強奪任務，這是得原本單純的雙方對戰加入了更多不可預知的因素。你不知道敵人會來自哪一方，你也不知道對方是否已經被另一方消滅，甚至身陷腹背受敵的困境。筆者覺得這一點，可以說是『戰術中隊』中最獨特的一點了。不過可惜遊戲中似乎並沒有把這個要素處理得很好，在很多戰場上，都只是變成三方混戰的結果而已，讓人有一點覺得可惜。

中上的畫面表現 在精細度方面稍嫌不足

遊戲在整體畫面的的表現可以說是中上程度，用簡單一點的形容來說，就是比CS好一點，可是又比其他現在的FPS遊戲差一節。

在場景氣氛的營造上，『戰術中隊』做得還算不錯。軍事機場有那種肅穆的戰場感覺，而港口就有霧濛濛的悠閒感覺。每一個場景的氣氛都有抓到。不過可惜，在細部的物件上卻不是很精細。反而有的時候會讓人感覺唐突（怎麼這個地方做得這麼粗糙...）。

而且遊戲在人物外型上也不是很精緻，尤其是動作方面稍嫌死硬，走起路來四肢硬梆梆的，跑起來也是一樣，在這方面可說是給人有一點不好的感覺。





平淡無奇的音效 無法帶來戰場氣氛

音效可以說是FPS遊戲中，能不能讓玩家融入戰鬥快感的一個很重要的因素。這點『戰術中隊』很明顯的沒有做好。在遊戲中，不論是槍聲或是爆炸聲都好像是小鞭炮一樣，聽起來真是一點感覺都沒有。而且場景的背景音效也搭配的有點馬虎，好像制式的罐頭音效一般，讓人難以把畫面跟背景音效搭在一起。



簡單的遊戲規則 變化度不大

再來說到遊戲規則方面，雖然遊戲本身是有點類似CS式的小組戰鬥，而且還有兵種上的區別，也就是說，玩家可以自由選擇想要使用的兵種來突顯出自己的戰鬥特色。不過，雖然這樣，遊戲玩起來的變化其實不是很大：第一，遊戲本身沒有提供自由換武器的機制；第二，兵種間的武器差異不是那麼明顯。舉例來說，機槍其實可以打得跟狙擊槍一樣準確，而衝鋒槍的威力其實跟步槍差不多。

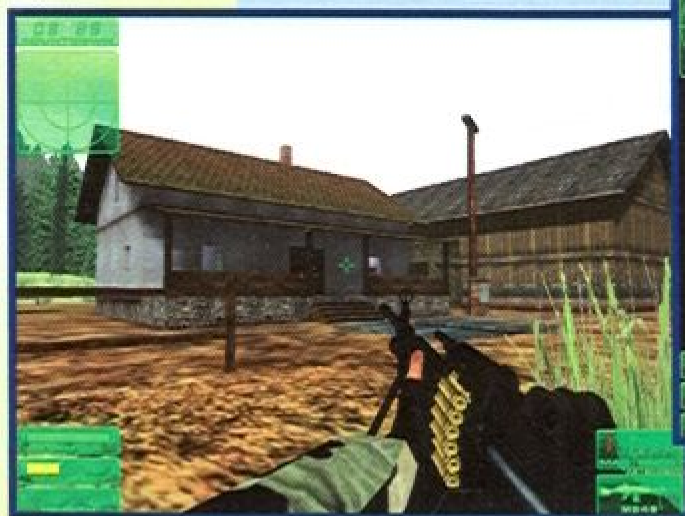
此外，雖然遊戲中提供有BOT（電腦對手）跟玩家對戰，不過在AI方面的表現實在是不怎麼樣。你常常可以看到電腦一個人卡在牆角，讓你可以從容的走到背後給他一整排彈匣。



遊戲特色沒有凸顯出來 最大致命

就是這樣，其實『戰術中隊』可以說是一款比較漂亮的CS罷了。不過除了畫面外，其他如戰鬥感覺或是武器豐富度上仍是比CS差了好大一截。

最重要的是，這個遊戲幾乎沒有自己的特色，他的設定別遊戲都有，別遊戲有的特色他沒有。在這樣的一個情況下，『戰術中隊』著時不容易在FPS遊戲這麼多的今天生存下去......







遊戲護照

GAME PASSPORT



戰術中隊

設計公司：ACCLAIM

發行公司：英特衛

遊戲類型：動作射擊

AMD-Athlon 256MB、GeForce2、50x CD-ROM、B-LIVE

是個相當典型的FPS(一人稱動作射擊遊戲)，讓人無法感覺到遊戲有什麼特別的地方，基本上只能說是一款應時的產品。



- 操作　非常典型的FPS控制介面，相當容易上手。
- 耐玩度　遊戲規則變化不大，可使用武器也略嫌少
- 劇情　普通的任務劇情，看不出有特別去營造的感覺。
- 聲效　平凡的音效表現，無法表達出戰場該有的氣氛。
- 畫面　場景的架構還算精緻，有表達出該有的感覺。

聖獨角獸騎士團

騎士—小純



石器時代



線上遊戲炙手可熱的今天，市面上線上遊戲種類之繁多，紛紛標榜著畫面極盡的炫目華麗、創意新穎，令人眼花撩亂，不知該如何挑選起。反觀《石器時代》的可愛與樸實，反而獨樹一格，其遊戲性的不斷加強和變革更新，更令人愛不釋手。也難怪，在推出了這麼多華麗的線上遊戲後，仍有許多死忠的支持者，就連筆者也在不知不覺、深深的入迷了。

早已經存在一段時間，可視為台灣早期幾款流行的線上遊戲先鋒的《石器時代》，可以強調的重要特色在於它的遊戲畫面，是目前擁有一定知名度的線上遊戲中少有的2D畫面，完全不同於現在市面上衆多線上遊戲所強調的華麗3D呈現，而獨樹一格。儘管如此，遊戲中的設定可不馬虎，不論是人物、動物造型，到場景、建築物設計，卻都是樣樣可愛到不行，色彩繽紛，彷若置身卡通世界中，讓人感到不同於流俗及獨特性。遊戲中，不但讓視覺感到相當舒適，且因為是2D畫面，在配備的限制上一點也不嚴苛，進行起來相當的順暢，的確是達到了線上遊戲普及化的效果。

這款當初由日本代理入台，再由台灣"華義國際"買斷代理權，並繼續開發製作的《石器時代》，比起現在大多數純由國外代理入台的線上遊戲擁有更多的想像、開發的空間。確實，在它的推出期間，的確一直不斷有新的主題和任務的產生，符合線上遊戲必須要有的其中一項特質：時時有新鮮事。這對於玩家是否能時時保有對於遊戲的新鮮感，以及對於社群力量的凝聚，的確是相當重要的因素。



《石器時代》的世界設定為兩大島（北島、南島）及四大村莊，不同的村莊有不一樣的文化和景緻，大致區分為沿海、沿河、內陸、島嶼的設定。但是，不管你所選擇出身的是哪一個區域，其實都會相當喜歡那個地區的，因為每一個區域的風俗民情都有著不同的特色，在道路行走間，沿路的山脈、湖泊、森林、河流......等沿途風景，的確可以好好的欣賞，加上四季、白天夜晚交替變化，是一個顏色豐富、令人流連忘返的世界。遊戲中有多達12個造型各異的人物可以選擇，無論是活蹦亂跳的小朋友、體形狀碩的壯丁、身材姣好的女郎、英俊的青年......等，都可以選擇一個最適合自己個性的人物作為今後闖蕩石器世界的主角。

《石器時代》中，另一個相當吸引人的特點是可以在衆多可愛的怪物群中，擇其喜歡的寵物飼養，並且可以透過特訓，加以培養寵物成為一等一的戰鬥寵物，回想起數年前超級流行的電子雞、寵物蛋，對於繁忙的現代人來說，養寵物的確是一種奢侈，在有限的時間裡要照顧好活生生的寵物的確是件難事，卻又內心渴望擁有



寵物可以好好呵護、作陪，於是，類似寵物蛋這種另類型態的寵物大行其道，以後絕對也會隨著技術的進步，以各種不同的型態出現。總之，透過和線上寵物的情感維繫，增添對遊戲的熱情和感情投入，這是《石器時代》的一個很重要的特質。《石器時代》中的史前怪獸多達一百多種類，造型都相當討人喜愛，且在研發公司的用心下，怪獸不斷持續增加數量中，這些怪獸亦敵亦友，若看中意的，可以抓來做寵物，加以訓練，每種怪獸屬性不同，所身懷的絕技也不一，得靠和玩家間的彼此互動以激發寵物特性，玩家得時時留意魅力值，擅用寵物，在遊戲中更能無往不利，也更添趣味。







在《石器時代》中，如何駕馭所擁有的寵物，選擇適合的寵物，了解寵物的特性並加以訓練、培養感情、學習技能、訓練騎乘．．．．等等的事項，是個可以好好思考的問題，沉溺於其中的確會讓人樂此不疲。最吸引筆者的除了寵物可幫主人代勞，包括打造武器、道具合成．．．等事情外，讓寵物學習料理更是一件相當有趣的事情，隨著運氣等因素的不同，寵物作出的料理也往往令人吃驚，光是寵物利用食材上的配對所創造出琳琅滿目的料理外，商店裡販售的食材種類之繁多，也讓人垂涎欲滴。

《石器時代》的進入門檻設定不高，而介面設計也如同這項特性一般，極易上手，就算不使用說明書，實際演練過幾遍後，幾乎都不會有困難，相當適合小孩子及對於遊戲不是非常熟悉的一般玩家，加上畫面、人物設定相當可愛，對於女孩子的吸引力也不小。一般線上遊戲所強調的團結、社群功能，在《石器時代》中是靠著各大家族的成立，及一班好友結夥共同打怪、完成任務、提升等級去達到，《石器時代》的社群機能和魅力究竟達到如何的程度呢？這可以從目前由玩家自發所創造的、各種有關《石器時代》的網站經營，及一度引起熱門話題的"家族軼事"等事件中，得到相當好的答案。





對於玩家來說，遊戲中往往造成話題性，也算是遊戲中重要大事的主要是四大家族功能，每隔一段時間的家族莊園爭奪戰，讓每個家族都戰戰兢兢的維持其家族聲譽、管理，於是與成員間的強烈情感維繫，也造就了更強的向心力，使得遊戲時而有新鮮事發生。

完成任務得到寶物，並在解決的同時得到成就感、新鮮感及樂趣，這也會是玩家流連線上遊戲的其中一個重要理由。而《石器時代》在任務更新推出速度及新穎度，在和一般線上遊戲比較之下，算是相當不錯的。

擁有以上這些有趣特點的《石器時代》，是長久以來位於眾多線上遊戲中還能立於不敗的重要理由，盼望接下來的《石器時代》能繼續掌握這些優於其他線上遊戲的獨特特質，善用遊戲特性優勢，繼續帶給玩家歡樂。

遊戲護照

GAME PASSPORT



石器時代

設計公司：華義國際

發行公司：華義國際

遊戲類型：線上遊戲

P4-200、256MB RAM、GeForce4 Ti4600、avance AC'97 、52X CD-ROM

操　作	介面操作簡單，說明清楚易懂，非常容易上手。
耐玩度	故事劇情及任務更新速度不錯。
劇　情	以石器時代為背景，可愛的原始人為主角，相當有趣。
聲　效	音樂簡潔有力，且頗富趣味、提振精神。
畫　面	2D畫面超cute，色彩極豐富，很有卡通的感覺。

入門容易，可以養寵物、訓練寵物，相當有趣，劇情任務也不斷推陳出新，是一款很可愛且風格特別的線上遊戲，如果不漸漸走向商業化，且多著重在遊戲性上，雖然存在已有不短的時間，卻絕對是一款值得推薦的不錯遊戲。





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

→ 強力徵求天堂、金庸群俠傳及仙境傳說的文章，不限期徵稿。←

旅店攝影展 在網路的世界中，你是否曾有遇過動人的畫面或是美麗的情景發生？在這感動的瞬間有否留下痕跡呢？而這些是不是很想找人一起分享！現在旅店的攝影展開張囉！讓這園地來永久保留你的身影並分享給其他玩家。只要把你在任何網路遊戲中(LIN GAME也算是)抓的一些有趣、難得一見、感性的畫面(甚至是打情罵俏的畫面)加上一些旁白(可以直接加在檔名上)，也可以用來表白喔！來函請寄到editor@swm.com.tw 註明投稿「旅店攝影展」即可，我會挑出不錯的予以刊登並給上S幣唷！對了～別忘了附上所在伺服器、角色ID等一些相關的資訊，以及姓名和地址即可，歡迎踴躍投稿！^_^

三國演義Online

胎教養成班

天一　口愛小仕女　仕女

漫遊者/口愛小仕女　30P/600S





養馬是我的專業！

毋庸置疑，當初加入三國的行列，雖說是因緣際會，但是最大的原因還是曾有那麼一天，在雜誌上看到介紹三國的座騎系統，立刻就為遊戲中楚楚可憐的小馬著迷，並立下宏願，一定要將他們養得高大威猛、所向無敵！當初一開始買了小馬，卻沒錢買東西餵牠，活生生讓牠情緒從生氣到@@～(錯亂的符號)、疲勞度也不會降、所有的屬性也不知道該怎麼加，只能眼看著時間一天天過去，直到襁褓期時間30天到期，一夕之間長成一匹高大駿馬。本以為這樣就沒事了，誰知道由於親密度不夠、疲勞度太高，又不知道去哪裡裝馬鞍，想要騎馬兜風連門兒都沒有！

▶ 所有屬性一點都沒加，就讓他這樣白白長大了……。





▶ 組隊完成，看到我倆親密的合照了嗎？



天啊，我該怎麼辦？憑著遊戲中的一點姿色（本人倒是抱歉），問遍了所有玩家，也到各大網站看看資料庫，後來連攻略本也不放過。終於終於，在我養到第四匹馬之後，養出了第一匹所有屬性皆達上限的馬兒，我給他取名叫做「小紅帽」，從此小紅帽便開始陪伴著我展開三國世界的探險。我個人也因為養馬而在天一闖出一些名號，每隔幾天就會有人請我養馬賣他，或許是價格公道吧，還頗受歡迎呢！

▶ 屬性皆達全滿上限，可見我養馬大宗師的功力了吧！



不可思議胎教法

最近三國開了新資料片叫《官渡之戰》，說明書上說有新增生小馬的功能，這麼一來又提起我養馬的企圖心了！要做交配動作當然要先確認公母，我的小紅帽是……母馬，那就要找一匹公馬來交配了。根據指示，先到畜牧類型的城池找馬廄商人購買公馬，但是公馬一開始也是小馬，還是先養大牠再說吧。嗯……接著……啊？要組隊才能交配？呃……沒關係，我的公也有不少，隨便抓一個也行！好啦，5號就是你吧，小紅帽先給你……先拿好喔不要讓他跑掉了，我來組隊……5號你快點好不好，按個「○」要多久啊？然後，在我的公馬介面這裡按「配種」，交配成功！^_^y

▶ 胎教遊戲的主介面，我預計大概要玩上1000次小馬才會出生。



▶ 各種屬性的賠率不同，要下注之前請先看清楚。



奔跑	睡眠	鞭打	喝水	訓練
1	6	5	9	10

▶ 動力值、胎氣和積點是玩胎教遊戲最需注意的東西。



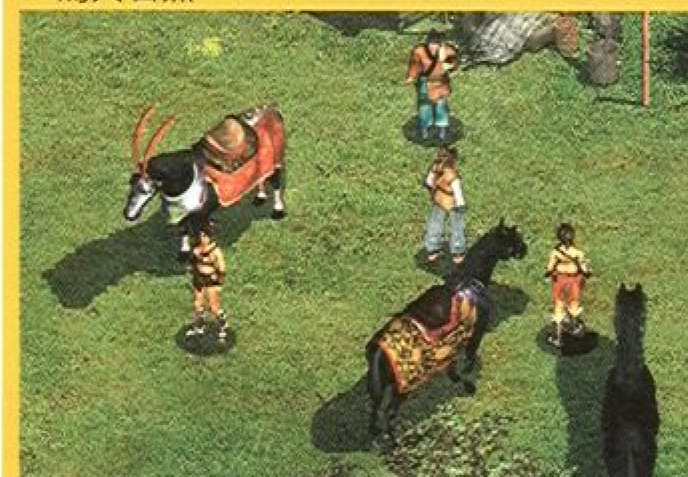
嗯？交配完了要幹嘛？喔～要做胎教啦。點選馬場商人，選擇協助胎教，噹噹！出現了胎教介面！這個介面我看雜誌報導過，原理有點像水果盤或是777，只要跑馬燈停在你押注的地方就能得分，得分之後會加胎氣1點和積點若干（按賠率而定），當胎氣滿100之後，小馬就會出生。出生後的小馬其屬性上限就能由積點的多寡來分配，積點越多，能分配的屬性上限也就越高喔！

▶ 呃，這就是馬場商人的功能選項啦，玩家要玩胎教就從這裡點選。





▶ 我和我的小紅帽、5號公與我新養好的公馬大合照，



不過上述種種只是我在雜誌上看到的東西啦，我的小馬現在還可憐兮兮地在小紅帽的肚子裡，等著我去進行胎教。其實我在想，胎教如果是天天玩這個，生出來的孩子一定會學壞吧！不過說歸說，為了我的新生小馬，還是要玩啊，不過最近我的樂透一直槓龜，玩這個又不知要玩到何年何月胎氣才會滿100。哎呀不管了啦！既然選擇了養馬大宗師這一條路，我口愛小仕女一定要堅持下去，看看到最後我能不能養出一條青龍、一隻猛虎、一頭巨象、或是斑斕炫麗的浴火鳳凰呢，請各位大大拭目以待喔，我會繼續努力的！



▶ 組個隊按個○要多久啊，5號你再慢我就不理你了>_<



金庸群俠傳 Online 喬峰傳奇

漫談金庸

飛狐2 沖兒 礦工



漫遊者/沖兒 20P/400S

新功能利與弊之我見

對於中華網龍最近的改變，不由得讓我興起了鼓掌叫好的念頭，就像久旱逢甘霖一般，先是有「生生造化丹」的出現，可以減少在自修時還要擔心精不夠、吃藥的問題，然後又有「乾坤訣」和「九門訣」這類可以瞬間移動的道具，比起馬車或是騎馬都要來得方便，也可以減少許多走路的時間。不過嚴格說來，我認為這些更新出現的時間似乎晚了些，如果有了這些便利的工具，或許就不會有那麼多”機器人”在金庸的遊戲裡了。

▶ 馬匹也能進行交易，只要從馬夫那裡兌換血統證明書就行了



說起新增的設計，除了新的便利道具外，原有的功能中華網龍也做了一番調整，譬如船隻與馬匹開放玩家間的交易，雖然頂級的船隻和馬匹還受到限制，不過至少已經能增加玩家更多的互動。除此之外，也對馬匹的遇敵率做了調整，使得設計較為合理化，顯見中華網龍已經針對以往被玩家所詬病的缺點做修改，變得較貼近玩家的想法。

▶ 新的練功山洞



可是其中也有部份是讓我覺得意外的，那就是新增的練功區，我不否認這項設計絕對是中華網龍的美意，但是玩過諸多的網路遊戲，似乎還沒有遇過任何一款網路遊戲有”特地”為玩家專闢練功地區的。一般而言，玩家們會在遊戲中尋找自己最適合的練功地點，而這也是網路遊戲另一項吸引人的地方，因為玩家可以抱著探險的心情，在不同的地圖中嘗試打著不同的怪物，遇到強的K一下覺得不妙就快點逃開，直到找著適合的地點為止。而如今金庸卻已經用實戰的高低來分別安排不同的練功地區，將原本不需要規則的部份加入規則，雖說是一項貼心的設計，但是相對地卻也減少了原有的樂趣。

▶ 新的練功地區之所以好練功，在於實戰已劃分清楚，而且敵人的增援率高



自創門派真的好嗎？

另外，隨著新資料片《喬峰傳奇》的更新，遊戲加入「自創門派」與「拜師收徒」二項功能，雖然官方網站一直在宣傳這二項新功能的好處，但是許多玩家仍抱著和我相同的觀念--先觀望一陣子再說。因為不管是自創門派或是拜師收徒，都會對未來有極大的影響，很難馬上就斷定說這樣的改變是好是壞，而且要走回頭路也會有所損失，導致覺得新的資料片內容反而不如最近更新來得好呢！

▶ 拜師收徒是一件大事，最好不要貿然拜師或收徒



綜括來看，我認為自創門派與拜師收徒的定義，只是將組織的功能再提升，玩家彼此可以互相學習武功，有門派規範的約束，這對於新手而言，加入玩家的門派絕對是一條成功的捷徑，但是這也或多或少影響金庸原本的型態--武功任務沒人要解，師父學到，門下弟子就能學到，只要不汲汲於絕學的部份，要成為一代大俠並不是難事。

▶ 新增加了一些加名聲與江湖歷練的任務



金庸演變到現在，或許連中華網龍的製作小組都已經模糊了原本的遊戲宗旨，其實玩家的目的不外乎是想置身於金庸大師筆下的世界、可以與神遊中的大俠們一起闖蕩江湖、學習夢想中的武功等等。然而如今，這一切可能都會隨著自創門派的出現，而漸漸失去它的光環，當然更甭提每個NPC門派的獨有特色了。這樣的結果真的好嗎？我覺得至少在現今的網路遊戲中，自創門派的設計是絕無僅有的，這是很大的挑戰，就像玩家必須挑戰未來的人生一樣，至於結果的好壞，就端看中華網龍將來的生涯規畫了……

魔力寶貝

斬殺法王法爾肯

雙子 瘋狂攔截者 王宮弓箭手



冒險者/許崇邑

30P/600S

神秘的旅途

為了學到「攻擊反彈」這項打BOSS的必備技能，所以只有打敗法爾肯一途了，接著一行人便快快樂樂的出發。



▶ 藏匿在沙漠之中的古代人民，極難找尋其蹤跡

首先要先到達奇力村(位於沙漠的小村莊)進行補給，接著前往洪恩大風洞去打關鍵道具「神眼」，神眼只有打水蜘蛛才會掉，經高人指點在洞窟的某個地方出現機率很高，大約打個2場就打到了，神眼看起來還真是有點噁說。

通過了洪恩大風洞，出了洞窟又是一片荒蕪的沙漠，接著便要在茫茫沙漠中找尋古代人民(只有晚上才會出現)的下落，隊伍上有人之前打過法爾肯，所以在沙漠繞沒多久就找到了。跟他說話後來到了沙漠廢墟，接著發現了地上有個洞口，一夥人便毫不猶豫的進去，原來這是連接時空的房間，裡頭有個很大的石碑，讓持有神眼的人與石碑對話便可進去。



▶ 一片荒蕪的沙漠廢墟，這就是毀滅之村

關鍵性的戰役

進去之後一片昏暗，往前走個幾步會有3個人站在那裡，與拿劍的那個人說話，畫面就會變回彩色的。接著他便滔滔不絕的說，原本他們要去挑戰羅連斯的反抗軍，要與他們一決勝負，結果被法爾肯所設下的結界所阻擋住，他的手下耶卡已先行潛入了，要我幫忙送解咒之書去給耶卡，我只好答應了(誰叫我是從異世界被召喚來的勇者)。他說解咒之書是最終武器，對付法爾肯綽綽有餘(那為何不自己去呢？=__=)，旁邊那個拿斧頭的大塊頭說，羅連斯交給他們，法爾肯給我們，回去之後再痛痛快快的喝酒。旁邊拿杖的大姐說，這是最終決戰，要我一定要活著回去，衝著這句話，無論如何都不能被打趴，而且要斬掉法爾肯完成任務。



▶ 要先拿關鍵道具「解咒之法」，才能打法爾肯唷！

走到門邊有個人他會沒收你身上所有的料理和藥水，所以記得打法爾肯時別帶補品，但還是有一招可以偷渡物品，但只限1組藥水或料理，就是要進去前先用寵物郵件將要偷渡之物品寄給沒在線上的人，之後立刻跟守門的人說話進入，接著只要等寵物郵件被退件就行了，這就是偷渡物品的方法，給各位參考參考。



這個迷宮共有16層樓，裡面都是20多級的骷髏戰士和蜥蜴鬥士，在這迷宮最怕就是迷宮重組，有人曾經爬到13樓了然後迷宮重組，又得重新由第1層開始走，真是倒楣呀！一路上都是打怪聊天，終於走完了16樓的迷宮，映入眼簾的就是全身黑漆漆的法爾肯。跟旁邊的耶卡說話後交出解咒之法，就會被傳送到法爾肯的面前，此時如果在入口處沒拿解咒之法的人就無法打法王喔！



▶ 迷宮裡的魔物--骷髏戰士&蜥蜴鬥士

說時遲那時快，大戰一觸即發，第1回合法王不會放寵物，因此大家都狂扁他，接下來他召喚出寵物助陣，這時只要各自把前面的小怪擺平就ok了(中間的隊長除外)。切忌法爾肯前面那隻小怪不能殺，也就是正中間那隻，否則將會打得很辛苦(以後的BOSS幾乎都是這種打法)，只要運氣好一點不要被法爾肯的即死魔法放中和小心寵物的血量，這樣要打贏法爾肯就有如探囊取物般的容易。

打贏之後先別急著走開，要記得學技能喔！這可是此趟的目標，前提是要有大把大把的鈔票。這裡可學「魔法反彈」、「攻擊反彈」及「吸血」(魔術師相關職業必學)，一次可以全學喔(比巫王露比大方多了)！如果還不過癮，可以進入香蒂的房間買設計圖(改造寵物用的)，之後旅途終告一段落。

※感謝陪我一起戰鬥的朋友：&亞瑟&、黃金 疾風[封]、少飛、阿漩

魔力寶貝

討伐佛利波羅

天秤 傑洛克 士兵長



冒險 | 40P/1200S



佛利波羅討伐團名單

傑洛克，67級王宮士兵，運氣好跟著來滴！
小春麗，76級主教，在這次的冒險中不可或缺的主要人物
佛跳牆，70級王宮弓箭手，主要的召集人
洗哇啦，75級王宮戰斧鬥士，我找來的幫手
奕月宏雲.(弟)，72級王宮弓箭手，很厲害的亂射主攻者

天上掉下來的好機會

某天的早上，正在開分身修防的我，一直努力地在幫客人修防具，「謝謝你的光臨喔！下次再來」，說完後趕緊接下一位客人，「歡迎光臨^0^，修武防請點」……當我正幫他修理時，點在他的人物上面看了一下，原來他叫佛跳牆，不小心看到他的玩家稱號--「下午兩點打波羅」，他要打波羅耶！趕緊問他缺不缺人，他說缺一位主教和兩位戰士，ㄎㄎㄎ～那麼好的機會怎可以放掉，趕緊跟他商談一下，高興的是他答應嚕^0^，我就趕緊收攤為打波羅準備準備。

行前準備

當我開了本尊在東醫廣場閒逛時，突然想起準備多一點的藥水以備不時之需，最好+400的藥水準備3組，但…我逛了那麼久怎麼都沒賣+400藥水滴阿>o<，連+300藥水沒沒看人在擺@.@。這時名片上的朋友就派上用場嚕！最後我準備了+200藥水3組、+300藥水1組及+400藥水2組，還有一組自己做滴法國麵包(總共花了4xxx元，貴死人嚕>_<)。為了打佛利波羅，緊張的我哪都不敢去，只呆呆的在法蘭城裡耗時間。

▶ 看似容易應付的樹精～依代



與樹精依代的戰鬥

時間下午2點了，討伐佛利波羅團在西醫前面集合，整理好武裝、水及料理後，大伙準備出發嚕！一群人大搖大擺的走入了里謝里亞堡裡的啓程之間，付了900元(貴到爆>_<)傳到了蒂娜村(蒂娜村由於晚上鬧鬼，記得白天才可以傳喔^0^)，走出村後來到蒂娜村北方的洞窟前(東529.南209)跟羅德里克祭司說話，就可以進入洞窟了。出了洞窟，眼前是一片白茫茫的雪景，地上還有結冰的湖，走在冰湖上還真有點怕怕滴@.@。離開冰湖後，來到了一間廢屋(東382.南82)，在裡頭的書櫃調查拿取一本古文書後，走進「封閉的祭壇」，這個祭壇裡有一隻樹精--依代！看來不打他就過不了這個地方了，等大家準備好後，跟依代說話進入戰鬥。



▶ 大合體～超級大依代>_<



戰鬥開始，出現了10隻50級的依代@.@，大家說好先打前排中間的依代，過不了多久就打死一隻了^0^。依代：原來如此……你是「傳說中的勇者」留下這一句話後，依代們都跑光了>0<，ㄟㄟㄟ～還沒打完耶！幹麻急著跑阿！話還沒說完，眼前出現的是一隻超超大樹精依代，我看他們是逃跑去合體了吧@.@。

大家的寵使用「顫慄襲心III」狂吸大依代的魔力，一直吸到剩下4為止，這樣大依代就不會再使用各種動作，只會呆呆的防禦或站著等死，而在吸魔的期間只要善用攻吸反、魔吸反，就可以維持體力繼續戰鬥下去喔！而我們的主教--小春麗，狂用超強補血讓我們戰士們維持良好狀態，而我的血一直維持在1000以上，呵呵～沒有小春麗還真的不行呢！

超超大樹精依代會使用各種超強魔法，「乾坤一擲」、「氣功彈」、「反擊」等，他的乾坤一擲被打到都有6xx左右，氣功彈一次3顆，每顆也有3xx的殺傷力，順便偷偷告訴你們喔！依代的單數回合是用攻擊，而雙數回合是用魔法，所以只要抓準這個概念，很快就可以推倒他嚕！

經過一場激烈的廝殺後，依代終於受不了我們的大合擊趴地嚕^0^，打倒依代後，跟後面的阿斯提亞神官說話可以離開祭壇，並來到了佛利波羅島。

煩人的影子

在這個島上會遇到65級左右的四大影子，一次一隻影子還好，如果一次出現4隻那可受不了阿>0<。聽隊友說，打影子要按照幻影→闇影→陰影→旋律影子的順序打，他們說是按照影子的血量排的，這樣打才不會讓影子又"烙兄弟"來。

要到目的地必須通過冰之洞穴(東96,南166)，而在冰洞裡會出現57～59的妖狐和黑暗鳥人，攻擊力不強，所以是高等玩家的練功地點。出了冰洞回到佛利波羅島，走到(東174,南103)就可以到達冰雪的牢城了。

▶ 燃燒蒼炎的火把



貪玩的露比

在冰城裡拿起火把，並到旁邊燭臺點燃，可以得到「蒼炎的火把」，聽小春麗說那是等等在走這個冰城時，要把幾面冰牆溶化才可以過去滴，所以每人都拿了一把。這個冰城好大喔！全部都是用冰作成的耶！真不知道佛利波羅住在這會不會冷=.=|||。

在冰城裡，出現的怪物是討厭的四大影子和噁心的墮天使、惡魔，記得有一次戰鬥，四大影子背對著我們，原來是我們偷襲了他們阿！嘿嘿～那麼好的機會怎可以不給他跳一下呢？於是我就跳了慢舞。阿勒～完蛋，我竟然失敗了，眼看四大影子個個變大，救命阿！還好沒人死掉，不過被變大的影子打到實在痛到可以>.<(使用慢舞變大後攻擊力變2倍)。

走阿走著，不知道打了多少場戰鬥、不知道融化了多少片冰牆，來到了8樓，前面出現了一個熟悉的身影，疑～那不是可愛的露比妹妹嗎？他怎麼在這裡阿？聽隊友說，想要繼續往前，不得不打他了，跟露比妹說話後，進入戰鬥。

只看到露比妹妹一個人出來，且這次的露比變強了，等級有70耶！他每次都召喚6隻大地鼠或火焰鼠，且一直使用巫術保護自己或老鼠們。而我們的打法是寵物吸露比的魔力，戰士們會亂射的用亂射，會氣功彈的用氣功彈，為了是要可以快速殺死老鼠，然後露比就一直召喚一直召喚，算算露比也召喚了近50隻左右，露比哪來的大籠子裝這麼多老鼠阿！感覺露比不是來打架滴，是來玩滴！因為一開始戰鬥後，露比就說……



露比：要跟我玩什麼呢^0^

露比：喵哈哈哈^0^

不過當露比說：「我們來玩混亂捉迷藏吧^0^」時，這招實在很恐怖，因為中獎的人，會混亂不分敵我，而我方就有人中了而打隊友>.<。不過當露比的魔力被吸得差不多，我們準備要來玩合擊時，阿勒～

露比：呼……人家玩得好累喔Q_Q

露比倒地了，沒得玩嚕>.<。

打完後跟露比說話可以得到「冰之約束」，且露比歡迎我們下次再來玩。得到冰之約束後，就可以登出回到法蘭城補好體力後，再雙擊「冰之約束」就可以回到冰城繼續冒險了。回補好了，我們大夥繼續往冰城的頂樓爬上去，繼續的溶化冰牆，繼續的走……

▶ 愛跟路人玩的露比^0^30.華麗的冰雪牢房



激鬥波羅

到達冰城的15樓了，眼前有一個長得人不像人鬼不像鬼的佛利波羅，哈哈哈～今天就是你的死期了，等大夥都喝藥水、吃料理把身體保持最佳狀態後，點了波羅一下，戰鬥就這麼開始了。

哇～有波羅加上四大影子在旁，且他們都有兩次行動，大家的打法是依照幻影→闇影→陰影→旋律影子的順序將影子先擊敗，然後再狂吸波羅的魔，眼看我們小春麗狂用全體補血幫我們大家保持最佳狀態，不過補的有點想吐血，因為我的血量一直維持在1000以上，所以感覺不用一直補。最怕的是四大影子和波羅的魔法，都是全體的，且還有四種屬性，看來帶什麼水晶都無法剋，眼看一隻…兩隻…三隻…四隻影子通通倒地，我們知道要開始吸波羅的魔力了，把他吸到乾為止。看著吸掉的魔力數字一直降，我們的心卻一直高昂，耶^0^，波羅的魔吸到剩4以下就可以停了，現在的波羅，只會發呆等我們打，哈～大家說好連按波羅，來個超級合擊！就這樣我們連續合了波羅3次10個HitCombo的大合擊(合完還會出現Great！)，那個感覺真是爽阿！就在第3次的大合擊結束後，波羅也就化成一堆灰燼了。

▶ 守住時空之門的女神菲妮雅



戰役結束後，跟賢者與女神菲妮雅說話可以得知這一切故事的發生，之後就被送回召喚之間，聽隊友說要把手上的古文書拿去給阿巴尼斯村的歷史學家雷伯尼亞解讀。聽歷史學家解讀得知佛利波羅和女神菲妮雅的故事後，我知道，這個世界還是需要我去拯救的，等著吧！邪神李貝留斯……

玩家救濟所

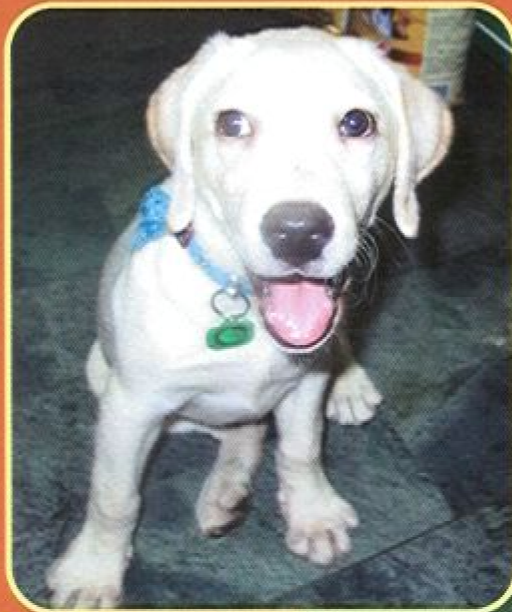
向老編發牢騷的地方



玩家救濟所有問必答 歡迎來信！

哎哎~~老編無奈啊~~有句話說「什麼人養什麼狗」，難道是真的！？好不容易終於把Emi養大到可以出門逛逛啦，沒想到牠和Carry一個樣啊，好動的要死，完全靜不下來，看到可愛的小女孩，就跑去陪人家玩啦，路上遇到慈祥的老伯伯，也跟著人家走><，要硬拉才肯回來啊啊啊！！怎麼拉不拉多會和米格魯完全一個樣啊！～告訴我，為什麼～為什麼～為什麼～（櫻井式回音振盪）

唯一不一樣的是，Emi牠食量超大，長的超快，一個月下來又大了好幾寸喔，老編又拍了照片，請大家好好比較一下吧～嗯，有任何問題的國民，別忘了請e到老編的信箱喔~老編的灌水信箱是 chief@swm.com.tw，等你來信哦～







秘技不靈光 畢比透逗為那樁？

老編啊，你們的畢比是不是壞掉了？是因為仙人使用過度，導致畢比當機嗎？畢比在秘技開發室中所提供的「模擬城市 福爾摩沙」的秘技，竟然和「俠盜羅賓漢」的秘技一模一樣，依我看畢比該交給歐茲修理了！

◆竣傑 50S



嗯嗯，其實應該不是畢比壞掉了，這問題老編想來應該是過年前趕稿過度使用，再加上投幣不足的原因，「請投幣～請投幣」的聲音一直響，響久了畢比也會秀逗的…………總之，發生了不該發生的排版錯誤，老編在此向大家致歉，下次再發生類似的錯誤，老編會叫仙人把他的薪水換成代幣全部投下去的，請大家放心。



電腦看DVD 請投國產軟體一票！

請問一下市面上的DVD如果用電腦看，要用那個軟體？我用WINDOWS內建的Media 7.1不能看?

◆益昌 50S



Media Player就檔案類型來看雖然支援Mpeg格式，但老編以前試過，是無法支援DVD的播放格式，而且不像VCD，就連手動選檔也播不出來。所以，建議使用其他的播放軟體……像老編愛用的PowerDVD，就是一套很好用的播放軟體，不但功能強，介面也酷，最重要的是，它可是一套由國人研發的軟體哦！它是由CyberLink出品，CyberLink者，訊連科技也，各位國民有聽說過吧？有興趣的人，可到下列的網址下載試用：http://www.cyberlink.com.tw/chinese/index.jsp



新單機主義－連表情都在意！？

在網路遊戲裡，可有令人激奮的感動？沒有劇情，死板的音樂，膩人的畫面，雜亂無章的場景．這樣子的遊戲，為什麼那麼多人喜愛？每日只知打打殺殺練功昇級，然後呢？沒了！玩網路遊戲的人，表情都很死硬，而其他玩有劇情，有動聽音樂美麗畫面的單機遊戲的人，心情是隨著遊戲過程起伏的．我以為遊戲是種藝術，融合文字，音樂，畫面的藝術，然而在網路遊戲中完全不是如此！

（此處我所言"網路遊戲"係指天堂，RO，金庸等RPG之屬）

◆賽伯拉斯　50S



A

人與人之間的可貴，貴在深刻的感情交流與互動，而在網路遊戲上，不同於單機遊戲，每個角色都代表一個真實的「人」（掛BOT例外），所以，網路上人與人之間的互動，一如現實生活般多彩多姿與難以預料，你可以因為合作練功而與伙伴們培養出莫逆的患難之情，也可因「貪」一字而被騙甚至騙人，總之，網路上的性格反映著每個人性格上的不同象限，這是單機遊戲無法達成且非常有趣的地方。說到騙，老編就被騙過，話說某日，看到頻道上喊：某某盔甲只要XX元！價格誘人當然馬上密過去，結果一進GAME有好幾個人，某奸商：「哎哎…..怎麼找不到某某盔甲，大概在別的角色裡我再找找，先讓我看看你是不是真的有錢買」嗯嗯，當然先把錢擺上去給他看看，奸商下了線，某Ａ說話了：「你真是好狗運，他不玩了，所以才賤價求售！」某Ｂ：「嗯嗯，對啊，討厭的XXX，這麼賤價怎麼不乾脆送給我算了」嗯嗯，幾句話說的老編熱血沸騰鼻孔噴氣，巴不得馬上完成交易，終於，奸商上來了，又搞了一陣子，說話了：「哈哈，原來放在盒子裡沒找到，抱歉久等了」嗯，交易視窗一打開，某某盔甲終於擺上來了，老編錢擺上去很快就按下去…….咦！錢沒了但是東西沒過來，奸商與兩位龍套瞬間落跑……這…….不就是TradeHack嗎？老編先是楞了一下，接著是哈哈大笑兩聲，沒想到….老編居然也中招啊……哈哈……不過受傷的心靈，總是造就出不可思議的人物，這次…….造就出了一個蒙面送寶人，從此以後，在各種交易Game常常出現一個金光閃閃的人，找到買家寶物就免費按過去，送的正在交易的奸商們目瞪口呆完全無力，然後哈哈哈揚長而去～嗯～誰說玩網路遊戲的人表情都很死硬？這個人可一直都是一副哈哈哈很爽的表情，不過，好像只有單機遊戲能讓他表情溫柔一點，嗯，不管了，這個人好變態……喂˜老編可沒說這個人就是我哦～



安德烈斯史上最大弊案關係人「暗黑戰士」身份大公開！！

1.我好想知道王國內所有的人是幾年次的，該不會有人年紀跟我差不多就已經在當專欄作家幫忙家計了吧！那我這個大學生實在就太差勁了，至今還在敗家產，請務必據實答覆！！（女生的年次我也要知道，勿寫"6X"之類的）

2.為何幾乎每期魔王的洞窟的每篇文章都有"暗黑戰士"此人? 該不會他是貴公司虛設的人物用以賺S幣來換高級獎品的吧!?

就算真有此人，他的文章or知名度有好到每期每篇都採用他的名字嘛？ 小弟感到很納悶。請告知原因為何．（事關貴刊名譽）

◆爆爆豬　50S



A

1.這……誰說「年齡不是秘密，差距才是問題」，但因為有差距才造成距離，有距離形成問題，有問題變成懷疑，有了懷疑又神神秘秘的搞成機密，哈哈，到最後年齡果然還是秘密喔！

說實在的，王國內五年級、六年級，及七年級的人都有，因為年齡有差距，彼此貴庚幾何倒不是共同的話題，所以，連老編都弄不清楚其他人的年次啊～～不是不告訴你，實在是不知道啊～不過，專欄作家的確有七年級的，嗯嗯，不要再敗家問年次了，好好反省吧～

2.哈哈˜˜這…………..這誤會有點大了，是這樣的…..原本由國民們投稿的短篇遊戲評論專欄，共有光明理性派的「戰士評議學堂」，與暗黑幹譙派的「魔王的洞窟」兩個，所以，要是爆爆豬你在「戰士評議學堂」投稿被刊出，筆名就叫戰士爆爆豬；若是投稿「魔王的洞窟」被刊登，筆名則叫暗黑戰士爆爆豬，如此以示光明與黑暗的職業區別。

因此，雖然「平平」都是暗黑戰士，但幹譙的實力還是人人有差別的喔！你會問老編我為何看不到「戰士評議學堂」？哎…….只能感嘆這是一個非理性的年代，黑暗的力量抬頭，而光明……已勢微啊～大家好像……都比較喜歡幹譙啊！！哎哎哎～



是誰A走指甲剪??老編發佈全國通緝令！

1. 請問可以把一些皇家畫室的圖，合成一本畫集嗎?

2. 我有按照時間去全家買軟世，但我沒拿到「RO指甲剪」，會寄給我嗎?

◆阿案　50S



A

1. 嗯，依據著作權法，所有的投稿，著作權皆屬於投稿者，本刊雖是公開徵稿取得大家的投稿，但一經錄取也只有一次刊登權，若要再次登刊，必需再取得作者的再次同意才能刊載。以月藏大人的作品為例，雖然己在雜誌上刊載過了，但若想再發行單行本，不管是在雜誌上集合成冊贈送，或是上架零售，都得和月藏大人重新簽約才行哦～當然，月藏大人有良心的話，是可以只收象徵性的一元當授權金啦～^_^，總之，就是得尊重原著作人與著作權法才對。皇家畫室也是如此，作者來自四面八方，有議約上的困難度，而且收錄為畫集，還得考慮成本與市場性的問題，所以，目前暫不考慮集合成冊，Sorry！

2. 唉唉唉，「RO指甲剪」是上期全家的獨家贈品，好像有人在全家買了雜誌卻沒拿到指甲剪的，這又刺到老編心中的痛處了><！因為擔心指甲剪這種堅硬的贈品，在運送過種中會撐破或劃破雜誌的包裝膠膜，所以，上期全家版雜誌的包裝又採用材質較硬的人工粘貼膠套………. 也就是說…….它可以撕開再恢復原狀！！嗯…..A走指甲剪沒有把雜誌拿到櫃台結帳的人，你真是天殺的安德烈斯叛徒啊，女神會代替老編處罰你的！！嗯…..至於指甲剪被A走還把雜誌拿到櫃台結帳的人，算是好國民的典範，值得大家學習，老編會把指甲剪補寄給你的，請放心。



什麼是真正的老骨灰！？什麼叫正港的歐巴桑！？請照過來！

看過軟世的「玩家救濟所」與「安德烈斯心情留言版」，我發現好像清一色是年輕人的天下，害我這真正正港的「LKK歐巴桑」一直在想……我是不是太不務正業了。以至於好幾次欲言又止，這回終於忍不住了，想請教一下－「偶是不是閱覽遊戲雜誌的最老的人瑞？？」　敬祝　一路長紅

◆JoyJong　50S



A

呵呵，這位姐姐，The Answer is "NO"！！還記得曾有一位讀者在此投訴，在7-11眼睜睜的看著最後一本雜誌被一位阿公買走，所以，最老的人瑞應該另有其人吧！而且老編上星期出門也遇到一位和藹可親的爺爺跑到公司來買攻略本，因此，這個世界真的是人(瑞)外有人(瑞)，天外有天啊，我們這些LKK，千萬不能對自己的年紀太自滿，江湖走多了會出糗的～不過，閱覽雜誌的最正港歐巴桑，姐姐你還是當之無愧啦！呵呵，那天歐巴桑迷宮掃地特攻隊要選拔隊長，姐姐你應該是的最佳人選吧！！



老編出差去－開放國民排隊寄養EMI～

老編啊！那隻"EMI"真是超~Cute的啦！真想去抱牠一下的吶！有點想抱回家，不過還是算了！因為...........(以下省略)　呵呵！　^^　D.Angle　50S

Q原來拉不拉多那麼可愛啊！從來都沒發現的說！！我也來養一隻吧！！

◆涵諭　50S

A

嗯嗯，拉不拉多的魅力，可能就在牠肥肥可愛的臉蛋吧，看起來笑意盎然很有親和力哦！話說老編到家附近的攤販買大腸夾香腸，熟識的阿莎力老闆突然告訴我，他也很想養一隻跟我一模一樣的狗(嗯，他的意思應該是跟EMI一模一模，而不是跟老編一模一樣)，什麼拉什麼多的。老編當然問阿莎力老闆Why囉？阿莎力老闆的答案是：「因為什麼拉什麼多的看起來讓人心情很好」。嗯，真是好答案啊！嗯嗯，以後老編要是出差，EMI就請阿莎力老闆寄養幾天吧！當然，想抱牠幾天的國民們也來信登記啦，高雄地區優先！



安德烈斯心情留言版

Q 貴社工作人員ＩＱ值為？　”０”嗎？如此..........哈～哈～哈～別再意，開個小玩笑^^

◆ 建生　50S

A 這個問題很有趣，因為它是老編從來沒想過的。大家都知道，老編讀的是心理系，就擅長的「技術」之一就是做智力量表，嗯嗯，也許那天把大家集合起來做一下量表，再公佈ＩＱ排名順序，應該會很有趣吧！？出了個好問題，賞你50Ｓ！



Q 真可憐，燒香拜佛又求籤，天天留夜到七點，到了檢定當天抽到偶不會的題目，２級沒過啦～～沒過啦～～沒過啦～～沒過啦～～（回音振盪）

◆ 櫻井小時　100S

A 嗯，老編在睡夢中也彷彿聽到回音繚繞、久不散去，好深的怨念啊～嗯嗯，破例賞100Ｓ，蕾蕾公主鏡盒一個，妳就……別再念了吧~　節哀順便，下回再來～



Q 老編：我去電玩展，看見閃亮三姐妹為你們打廣告，我也有上去唸廣告的口號，可惜別人唸的比較好，所以我沒拿到金幣！嗚～～

◆ 怡君　50S

A 恭喜妳！雖然沒了金幣，但得到了安德烈斯王國一日遊哦，嗯，這就是「金幣留給你，安德烈斯我自己去」的廣告詞典故，所以，沒有金幣是冥冥中就有注定的，哈哈。大家可知道，閃亮三姐妹的傳奇電視CF的幕後配音員，說什麼「天天上傳奇……五百萬給你」的，是……我們安德烈斯王國的人嗎！！？？嗯，到底是誰這邊不能說，說了老編會被殺的…….看來，只有怡君能解開這謎題並公告國民大衆了，歡迎妳來安德烈斯一日遊！



Q 高三下了，每天唸書都快煩死了，只要一天不唸，就會被罵到臭頭。雖然老編說的簡單，留到大學再玩，但是，那顆不定的心，根本做不到，真想把補習調到六、日，那麼就可以在外面待一整天再回家囉。父母不爽是因為成績沒好到可以上國立大學。他們不爽我玩，我心理也真給他X的超△△△△△…….我在155期曾登出「哇哈哈！芊瑞，我依然愛妳」但結局是在去年8月……被拒絕了，>< ！？OH!! My Boy!!追了三年追不到，對方也沒有男朋友，真是愛情事業（課業）兩頭空，唉～～

◆ 快掛掉的阿鴻　50S

A 哎哎～原來阿鴻你星期六日沒有補習啊＠＠，想當年聯考前，老編可是全年無休補的天昏地暗說，你好像比當年的老編還幸福哦～而且，老編最後也是考上私立大學，嗯嗯，聽了這些，不知道你心裡有好過一點吧！？其實，父母親會不爽也是應該的，因為國立大學和私立大學的費用，幾年下來差距很多耶！老編也是到了現在這年紀，每年繳所得稅張羅錢的時候，才了解父母親當年，既供學費又供生活費的辛苦啊！他們的苦心，相信你將來能體諒的啦～

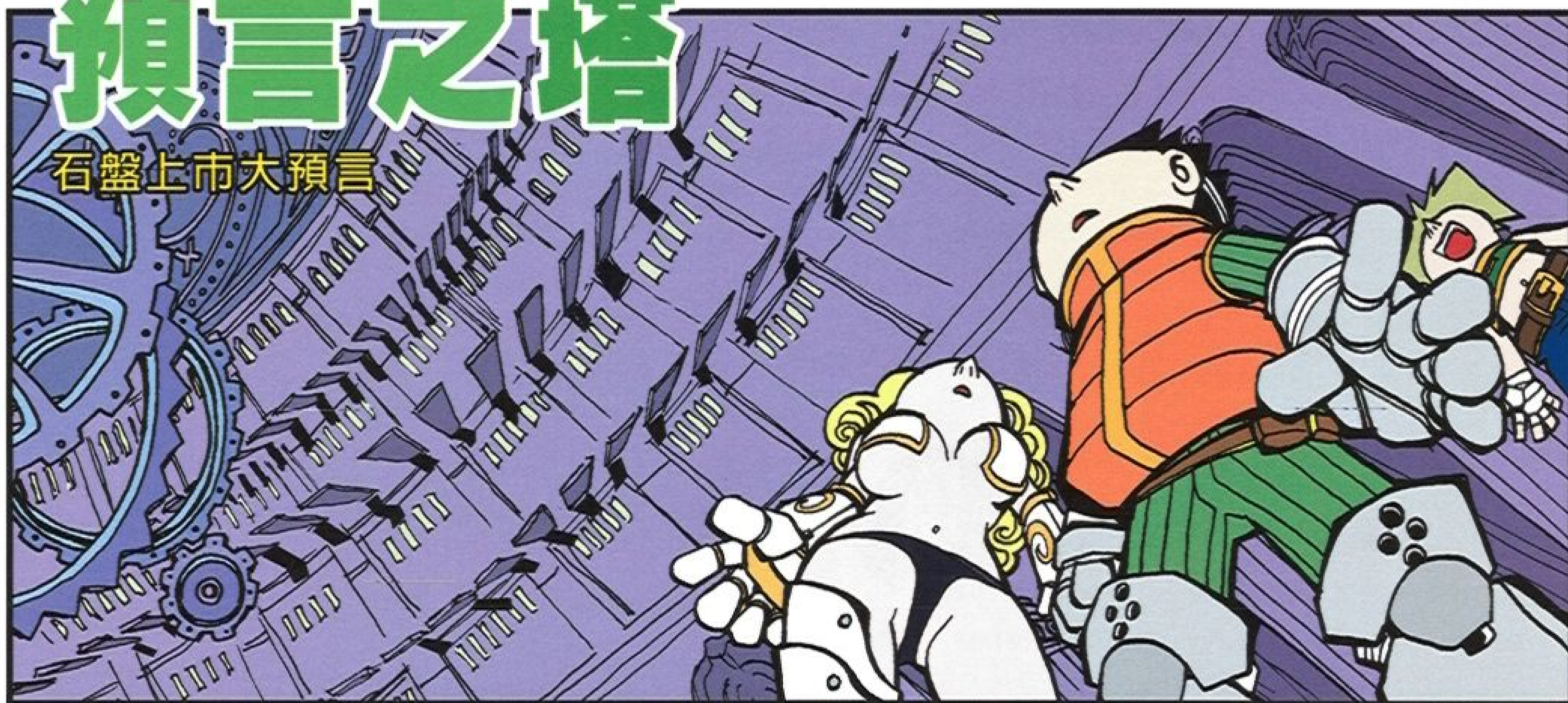


嗯嗯，老編還記得芊瑞的那篇告白，現在總算更清楚事情的來龍去脈了，其實，老編在高中時也交過女朋友，說實在那時候不太懂什麼叫做「愛」啦～（現在好像也是不懂）只知道她很喜歡我，但是，當老編開口要她當我的女朋友時，她也是說：NO啦！嗯嗯，記得她是說：我們年紀還太小………。可是……為什麼妳二十歲就嫁給別人了！！！！難道，老編該很噁心地回答說：OH, NO, 我們年紀己不小～除非天荒地老、海枯石爛，沒有什麼可以阻擋得了我們嗎！？這件事…..是老編心中永遠的痛之一～～（嗯，之一，因為後來還有很多）～

所以，小鴻千萬別輕言放棄，再把你最感人的告白寫來，老編會請月藏大人幫你揮筆點綴一下，當然，萬一又往上呈又被拒絕，也請保持風度啊～老編會儘量幫你的～

預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●刀劍封魔錄(精裝版)	760元	英特衛
●刀劍封魔錄(平裝版)	590元	英特衛
●童話物語	未定	遊戲龍

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●神喻　中文版	1080元	松崗
●龍戰士4(中)+洛克人4-6	990元	第三波
●幻想三國誌	699元	宇峻
●青蛇之法海恩仇錄	未定	酷奇思數位園
●神隱少年	未定	亞博克

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●絕冬城之夜－黯影之心(暫)	未定	英寶格
●征天風舞傳～三國誌異	未定	弘煜
●靈幻宅急便	未定	怪獸蛋
●三國孔明傳	未定	第三波

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●絕色大老二	未定	京群超媒體
●麻將夢幻國 II	399元	龍愛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●麻將幻想曲	未定	明日科技工作室

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●三國演義online ~官渡之戰	49元	中華網龍
●三國策 online	未定	第三波
●天下無雙	未定	華義國際
●石器時代6.0 海賊王的遺跡	未定	華義國際
●決戰伊卡路斯	未定	聖典
●海之樂章	未定	新瑞獅
●棒球ONLINE	未定	東方演算
●玩到瘋On-Line	150元	奧華
●網路創世紀:暗黑紀元	690元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●魔法奇兵	未定	瑪亞
●無盡的任務(中文版)	未定	遊戲橘子
●寵物王online	未定	第三波
●巨商	未定	遊戲橘子
●封神Online	199元	鈊象
●聖戰(Cronous)	未定	易吉網
●千年貳：匠神之章	未定	永世泰

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●三國策 online	未定	第三波
●旺來麻將on-line	未定	億泰利
●戰神War God	未定	優邦數位

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●雷神戰機	399 元	旭聯
●體操芭比　中文版	799 元	松崗
●芭比：長髮公主　中文版	799 元	松崗
●ATV 四輪越野沙灘車	未定	瑪吉斯科技
●魔戒 2 中文版	未定	英特衛
●決戰時刻　－　獵虎行動	499 元	英寶格
●戰地風雲：羅馬之路	890 元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●極速房車賽	890 元	英寶格
●特勤武力	未定	飛玩
●火線獵殺資料片 －古巴風雲中文版	690 元	松崗
●決戰時刻　－鋼鐵任務	499 元	英寶格
●槍林彈雨中文版	980 元	英特衛
●間諜遊戲	1200 元	松崗
●間諜遊戲（含特務帽及萬用鉗）	1200 元	松崗
●魔域幻境　2（中文版）	1080 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●危機最前線 2	990 元	英寶格
●潛龍諜影：真實之影 2	1380 元	英特衛
●Raven Shield 中文版	1090 元	松崗
●影子武士－越南之役（暫）	未定	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●越野菁英賽 3	未定	英寶格
●駭客任務（中英雙語版）	未定	英寶格
●衝出封鎖線	未定	英寶格

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●模擬飯店中文版	599 元	松崗
●模擬渡假村（中文版）	890 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●暴風雪：被遺忘的戰役	未定	英特衛
●企業霸主 II 中文版	1090 元	松崗

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●古文明時代	699 元	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●魚叉 4	990 元	第三波
●天下霸圖	640 元	光譜
●英雄無敵四資料片：疾風戰場	未定	英特衛
●銀河霸主 3	990 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●文化 2	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●文明帝國 3：帝國爭霸（中文版）	690 元	英寶格

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2
●終極動員令：將軍	未定	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3
●君臨天下　（中文版）	未定	英寶格
●世紀爭霸資料片 中文版	890 元	松崗
●烽火戰線　（中文版）	990 元	英寶格
●前進高棉（中文版）	890 元	英寶格
●神鬼戰士	890 元	英寶格
●美麗新世界 1503	未定	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4
●世紀爭霸中文典藏版（主＋資）	1299 元	松崗
●魔獸爭霸 3 中文超值版	1080 元	松崗
●攻城計（暫）	未定	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5
●戰士（暫）	未定	英寶格

魔王的洞窟

魔王棲息的所在

大宇這次的仙劍二真是太不可取了……

是啊，聽說下期還有一篇……



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 15P 跟 100S ，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

仙劍奇俠傳二、狂徒小組、大宇資訊股份有限公司

開罵者：暗黑戰士　李文豪

為何該罵的來龍去脈：

《仙劍奇俠傳》一套被衆人稱為「華人遊戲經典」的電腦遊戲。《仙劍奇俠傳》前前後後總共出了六套不同版本電腦遊戲。【作業系統是 DOS 時代光碟版、硬碟版（十片 5.25Inch 1.2MB Floppy Disk）、仙劍奇俠傳中文 Windows95 版、仙劍奇俠傳 Sega saturn 日文版、新仙劍奇俠傳：永恆回憶錄。】真是「前無古人，後無來者。」善哉！善哉！不！不！不！不！應該是佩服！佩服！大宇資訊股份有限公司不愧是立志成為華人迪士尼的公司，真會賺~!@#$%^&*然而，很抱歉！這一次並不是什麼歌功頌德、井上添花的頒獎典禮。仙劍奇俠傳二、狂徒小組、大宇資訊股份有限公司：這次淪落為欠罵的對象，真教人始料未及。唉！大宇、狂徒小組不爭氣，又能怪誰呢？怨誰呢？筆著開宗明義把遊戲分為美工、劇情、BUG 、光碟保護…等方面一一闡釋。哈！應該是一一開罵，以洩筆者心頭之………

美工　回憶是令人難忘，因為離不開扣人心弦的色彩。仙劍奇俠傳之所以成為經典遊戲，不可否認華麗的美工（以當時的標準）是其中的要素之一。物換星移幾度秋，八年的等待過去了，仙劍奇俠傳二終於在諸位玩家，千呼萬喚中始出來。正所謂「苟日新，日日新，又日新。」，保持原狀就是退步。平心而論，仙劍奇俠傳二的美工，比起一年多前系出同門的新仙劍奇俠傳，還要略遜一籌。今非昔比，更何況是現在玩家要求標準越來越高。唉！一言以敝之：美工退步了！大宇資訊股份有限公司、狂徒小組：你嗎幫幫忙！不要整天一直想賺錢！錢！錢！錢！錢！提升一下製造水準好嗎？



劇情　在仙劍奇俠傳二未上市之前，友刊雜誌曾經報導，《仙劍奇俠傳二》製造小組是背負著難以想像，前所未有巨大的壓力，這幾年來不知道推翻了多少企劃劇本，結果故事內容呢？遊戲內容主題是「寬恕」。不知道是不是筆者資質魯鈍，筆者全破後不知「寬恕」什麼所以然？？？更別提故事內容淪為俗套，跟之前新仙劍奇俠傳全破後的劇情預告，完全是風馬牛不相及，南轅北轍。大宇、狂徒小組在弄什麼玄虛？？？實在很難讓人想像這是「背負著難以想像，前所未有的巨大壓力，這幾年來不知道推翻了多少企劃劇本。」所製造遊戲，別鬧了！！！

之前，虎頭蛇尾的遊戲（軒轅劍參）、還有發揮空間的遊戲（軒轅劍肆）、半成品的遊戲（天使帝國三）：玩家都已經向貴公司表達憤怒，不要再對玩家虛與委蛇，把玩家意見當馬耳東風。事與願違貴公司依然是我行我素，還是貴公司已經黔驢技窮，只有這一千零一招！哈！反正只要打





欠罵的對象：

網路病毒製造者和一堆濫人工程師

開罵者：暗黑戰士 SOPP

為何該罵的來龍去脈：

先提一下，因為我在國外唸書，有些狀況可能沒發生在國內。前幾天真是被一堆病毒害慘了，我蠻喜歡的金庸群俠傳online好幾天都不能玩，雖然台灣方面已經解決系統上的問題，但是我們這些國外的玩家卻因為濫濫的病毒造成台灣的連外線路變成超慢的，好像在爬一樣。這怎麼玩啊，請自行想像一下386電腦裝winxp跑的速度……另外一個該罵的是這些網路系統維護的工程師，微軟SQL SERVER BUG的patch file出了半年多竟然還有那麼多電腦會中毒，連一些有24hr上班制的ISP也給我死（中X電信）可見得大部分MIS都在混吃等死狀態中（我好像也是其中一員:P）



到銀行領錢時，竟然發現提款機也給我掛掉（國外的提款機是用網路連線，並不像台灣用專線，因為整個網際網路超慢的情況下，沒辦法作成任何交易），害我整天到別人家去吃免費的，轉職為乞丐了。雖然這幾天的網路大病毒風潮中，我也算受益者。當一個主修電腦的學生遇到全校網路都掛掉時真是好啊，電腦課都變成回家自習了。總而言之，這次的網路大災難是由一堆濫工程師（包含病毒製造者和那些不懂得更新的工程師）造成的，微軟反而不是最該罵的人（大家都知道他的系統不穩，有bug，不更新怪誰啊）。反而一堆工程師解釋時都怪微軟的錯，把皮球踢給別人。對我們這些同業的工程師真不知該說他們"厚黑學"學的非常的好，臉皮真是厚啊，還是說偷懶被抓到，只好找個對象發洩。不過以後找工作便容易了不少，這次風波下丟掉工作的網路工程師不下百人，對我來說也算不幸中的大幸吧

魔王的眉批：

那幾天網路不穩定，對於我們這些平常隨時要在網路上查資料的編輯一族，真是一大惡夢，不管怎樣，那製造病毒的始作俑者，還是很令人討厭的，希望別再發生類似的事件了，不過……好像"不可能"不繼續發生^^|||，賞15P、100S。





著「仙劍奇俠傳」的名號，忠實的仙劍迷就會義無反顧去購買。算一算海峽兩岸所賺的錢，就有如韓信點兵－多多益善，反正過年嗎！放輕鬆！放輕鬆！有錢賺就好。

BUG BUG是玩家在遊戲中揮之不去的夢魘，平心而論一些小BUG只要無傷大雅，不影響遊戲的整體，或許玩家還睜一隻眼，閉一隻眼。可是這一次真的被你們打敗了，你們到底有沒有認真抓Bug？？？三不五時藍底白字的當機畫面不說，最誇張的就是戰鬥過程中使用輔助系仙術：真元附體；或者使用回復道具，居然會轉移到敵人身上。（哈！筆者也很納悶？？？為什麼？？？貴公司賣仙劍奇俠傳二賺取的新台幣，為何不轉移到筆者銀行帳戶？？？怪哉！怪哉！）唉！有幾次重要戰鬥，在關鍵時候給你出這個狀況，令人氣結，搞什麼飛機？？？（要不是筆者修養太好，否則早就運動真元，氣走全身，宏大氣功發在意先，打到大宇和狂徒小組了！！！）這也是遊戲失敗的肇因，讓玩家持續面對那「失敗乃兵家常事，大俠請重新來過」十四字金玉良言，便有如家常便飯。狂徒小組、大宇資訊，請不要把玩家當作實驗室中白老鼠，也請別再混了！！！

光碟保護 近年來國人智慧財產權觀念式微，再加上燒錄機普及，大補商的推波助瀾下，許多遊戲公司為了防微杜漸，紛紛在遊戲光碟加上光碟保護。這原本是無可厚非的事，誰也不希望多年心血，被人盜用付之一炬。仙劍奇俠傳二，遊戲光碟保護正是鼎鼎大名：Star Force。有道是「水能載舟，亦能覆舟。」。過之，反害之。試問大宇資訊股份有限公司，遊戲光碟使用Star Force光碟保護，這種對策是否剝奪了正版玩家合法備份的權利？這倒是其次，在仙劍奇俠傳二上市後，Star Force光碟保護造成正版玩家不能進入遊戲，網路上正版玩家怨聲載道、苦不堪言；這一點可不是筆者信口開河，胡說八道。狂徒小組、大宇你們該好好檢討吧！哈！真是笑話奇談，購買仙劍奇俠傳二正版玩家，咬牙切齒不得其門而入。盜版玩家玩的不亦樂乎！哈！遊戲公司還提供序號，破解起來更是得心應手，如虎添翼。狂徒小組、大宇資訊，你們叫購買正版玩家情何以堪！又不能退費，換光碟機，試問錢從那裏來？難道是天上掉下來的禮物，不用錢。Star Force真是讓購買仙劍奇俠傳二正版玩家欲哭無淚。



魔王的眉批：

這次的仙劍二真是讓太多仙劍玩家失望了，開罵的內容真是如滔滔江水，滾滾不息啊，想不到有了《天使帝國3》的前車之鑑，還這樣貿然推出仙劍二，真是氣煞人也，算了，前面已經罵了很多，我就不再多提，以免越提越氣……@-@，賞30P、250S。



欠罵的對象：

仙劍奇俠傳二

開罵者：暗黑戰士　雲逸

為何該罵的來龍去脈：





當仙劍說要出第二代時，我很高興這個讓我等了8年之久的遊戲終於要出續作了，然後它說要出預購版時，我二話不說地就給他買了下來，再來苦等了十幾天才拿到遊戲，一玩之下，卻覺得很失望，真是我等了8年的結果嗎？下面我就講講我的感想。

劇 情 短而無力，一開始的劇情寫的不錯，但是越到後面就越來越不好了，尤其是結局真的很不好，一點沒有像仙一讓人感動的感覺。雖然支線寫的不錯，但是卻沒有辦法掩蓋過主線的錯。還有滿多的故事情節沒交代清楚，像一開始動畫的靈兒為什麼在逍遙被抓後為什麼還露出悲哀的表情，還有火猴一族為什麼被殺掉，就因為要給大家再打一個迷宮練等級而已，或者只為了憶如多收一個御靈而已嗎？真讓人突兀，還有在打魔化的千葉的時候，是誰在旁邊講話，也都不交代一下，最後那簡單扼要的結局更留下更多的迷團，像月如最後到底是怎樣了，七七，小虎和蘇媚這三角戀愛最後是怎樣了，靈兒到底是怎樣了，最後天蛇杖代表什麼意思……等，是不是要玩者自己想還是留到仙三在說呢！還有更多交代不清楚的地方，真看不出有沒有認真寫劇情啊。

人 物 我覺得4大角色的個性其中主角男主角寫的最不好了，沒有什麼特色，只不過是一個從頭到尾被人拉著走的人而已，反而蘇媚才像個主角，她的內心戲和跟憶如的友情，還有對李逍遙他們的寬恕都證明她是個主角。還有其他的角色我覺得沒有寫的很好，只不過像個過場用的，過了就沒有什麼印象了，像天鬼皇的兒女，之前在雜誌把他們的個性寫了一大堆，在遊戲中卻只不過講了幾句話而已，一點沒有這個角色所要表達的個性，就像個路人而已：仙霞四奇也是一樣，尤其是大師姊沒出現幾幕就掛了，真是可憐，還有孔璘這個人沒有詳細的描述，只有讓魔尊復活的生存目的而已，就像個小角色一樣，他千辛萬苦復活的魔尊竟然被李逍遙幾招就被幹掉了，真不知道他做的這些事情到底是要幹嘛呢，到最後有做跟沒做一樣，真是個可悲的角色：而露出一下下就被幹掉了的魔尊，完全不知道他厲害在哪裡，只知道他出來送死而已。這些角色都很可惜的都沒有發揮的餘地，就這被浪費掉了，不像仙一那些讓人印象深刻的配角。另外那些仙劍一的舊角色，我真的好懷念呢！為什麼不介紹他們的未來呢？只因為劇情沒帶到嗎？那阿奴呢，至少也說說她現在怎樣了？而不是帶到就好了，只讓玩家看看就好了。

機 關 我覺得都太簡單了，無論是在仙靈島和禁咒空間的機關都很簡單，不是隨便按按就過就是簡單的謎語而已，其實也有比較有趣的，那就是鐘鼓石人的鐘鼓謎題，但是我覺得也很簡單，才兩種音，聽幾遍就可以背起來了。我覺得機關應該有點難度，不用像天地劫一樣難，但至少也要挑戰性，能用點大腦的謎題。





主 題 主題「寬恕」如果只是指蘇媚對李逍遙夫婦的寬恕，我覺得不足夠能貫穿整個情節了，我想應該還有其他的「寬恕」才對，

說明書 真的很漂亮，做的很精緻，只是沒有物品、法術的介紹，有點偷懶喔！是因為都跟仙劍一幾乎一樣的關係，才省掉的嗎？

音 樂 有幾首自創的不錯，其他跟仙一重複性太高了，是因為要大家懷念嗎，雖然是很好聽。

音 效 感覺不太好，尤其戰鬥的音效好像就只有那轟轟轟的聲音。

美 術 他的2D美術是真的滿不錯的，它的畫面比仙劍一好多了，在滿多地方都更加精細了（除了戰鬥），美術和音樂可能是這款遊戲最大的賣點，雖然如此，我覺得這樣的畫面是應該的（等了8年），只能算中規中矩而已，一點都沒有可以讓人驚豔的地方。

動 畫 還不錯啊，只不過都是李逍遙在耍帥的畫面，那王小虎呢！他好歹是個仙劍二男主角，但還是逍遙哥帥，我想小虎有的話，也沒什麼好看的。

操作介面 普普通通。

物 品 太混亂了，有時新進的東西還要看一下子才找到，為什麼不要分類呢？而且也跟仙劍一重複。

戰鬥平衡度 我覺得戰鬥平衡度怪怪的，有時強有時弱，有時候小角色就可以把你打個半死了，尤其破劍陣時的五個畫妖就太強了，我打了10、11次才過的，而最後的魔王卻隨便打就ko掉了，爛到爆了。

戰鬥招式 招式太少了，也不夠新鮮，跟仙劍一重複性太高了。

戰鬥系統 我覺得回合制早就過時了，雖然是仙劍一的傳統，但





是希望好的傳統可以留下來，而壞的傳統可以不要再出現了，改成半即時制和即時制都不錯喔。

音樂光碟 這個我買預定版才得到的，為什麼只有5 首呢！真是讓人失望，難道是因為只有這5首是新創的嗎？

怪 物 跟仙一重複性滿高的，我想會不會跟新仙一照抄過來呢！（因為我沒玩過新仙一，倒是仙一我破過N遍），而且感覺上畫工有點草率。

金 錢 戰鬥後所得的經驗值和金錢一開始都很少，一開始連一個藥草都買不起呢時，所以花錢要很節儉的花，到了後來戰鬥後所得的經驗值和金錢就變多了，但是因為這一代城鎮滿少，到了劇情25%時就開始沒有買賣的地方，有著有錢沒處花的情況，真不知到為什麼要安排成這樣子呢。（如果有乾坤一擲就好了）

迷 宮 有幾個不錯，像一開始的工地迷宮和紫霧竹林迷宮我都覺得不錯，有巧思，而其他就而其他就大同小異了，沒什麼感覺，最不好的是江都離宮，龍鬥邪域通道和最後禪寺這三個，因為只用一模一樣的畫面去拼湊一個迷宮，已經夠枯燥無味卻長度有夠冗長，差點走不下去了。

五大系統 其中御靈和陣術是最好用的，再來就是煉蠱也很不錯，而餵毒和虎煞最爛，因為虎煞需要犧牲經驗值，來換取只比招式還強不了多少的攻擊力，我覺得不太值得用；而餵毒的設計也沒多好，要利用一回合來換取一次更高機率，卻沒完全使敵人中毒，一點不值得，如果把它設計成把毒永久灌入武器當中，會比較好吧！而煉蠱很不錯喔，加入了養成系統，更有趣，更實用，還有餵道具可以生出防具和武器喔，滿不錯的，但是平常主角經濟拮据，自己都吃不飽了，哪有錢去養呢！只好拿自己挖寶箱的東西餵他了。而陣術和御靈是超重要的，戰鬥如果不用的話，就過不去了，像御靈是全隊的攻擊主力，沒有他們是不行的，傷害力太高了，哪像主角用那華麗的招式打出來也只有兩、三百的傷害力而已，沒有都沒關係（而御靈的特效真的滿爛的，一點迫力都沒有，簡單就帶過了）。而陣術也很重要，它可以使御靈的攻擊乘以兩倍，和使對方的攻擊除以兩倍，用的好的話，整場戰鬥就變簡單多了。

BUG ：聽到別的玩家說多到不行，而且到了不能玩的地步呢！我本來是沒有遇到問題，到了最後禪院的地方才出了問題，我打敵人只要打了幾個人就會當機，連打那三個頭目都會當，在那裡我只好一直存檔、讀檔才能過去的，不這樣就過不去了，還好最後的大頭目我只當一次，真是捏了一把冷汗啊，其他bug就沒有了，看起來我比其他玩家還幸運呢。

StarForce 的保護 雖然我沒這個問題，但是很多玩家有這個問題，這個保護很挑光碟機，使得很多買正版的玩家都不能玩，反而買盜版的玩家只要灌到電腦裡就可以玩了，我覺得反盜一點用都沒有，越高等級的防盜只是給正版玩家更多不方便而已，越使正版玩家更寒心，我覺得買正版的意義不知道在哪裡？買正版不能玩，買盜版反而能玩，這是要玩家怎麼辦。雖然一開始StarForce的保護是要光碟不能破解的美意，要使正版的銷售量提升，但是道高一尺、魔高一丈，遊戲還是被破解了，正版玩家還是被犧牲了。另外官網竟然叫我們玩家去換一台光碟機，我們一定要為了這個失望的遊戲換了光碟機嗎？（幸好我沒有 ^^）



其 他 怎麼沒有紀錄主線任務和支線任務的記載呢！這樣會很麻煩呢！還要自己記。還有在同伴離隊的時候，回來的時候為何不能加一下等級，使得等級都會跟其他人差一點距離，有點麻煩，因為他都會第一個先掛了。另外是有些城鎮沒有當鋪，不能賣東西的話，就沒有錢去買東西了。人物流動率太高了，說不定如果同伴要離隊的話，把他的身上的東西全部拿下來會比較好，因為有時重要的東西會放在他身上。

結論

1. 這次大宇太讓人失望了，我一樣對他的遊戲都有品質保證，想不到這一次卻讓人失望。雖然這套遊戲賣的很好，但是你看看討論網就知道它也被罵得很慘，所以不要太高興了，大家都是因為仙一才買的，雖然一個經典的遊戲是不可能再一樣出現了，但是玩家是希望能有另一個經典出現，而不是一個半成品。

2. 我覺得如果這款遊戲沒有仙劍這個名字的話，就沒有太多玩家的責難，但是既然有這個名稱的話，就需要去認真做好這個遊戲，才不會辜負這個名字，玩家們可是愛之深責之切啊，其實仙劍二也是有優點，像有趣的支線，和御靈，養蠱系統……，但是感覺上缺點已經蓋過優點了，仙劍二實在是太趕了，沒有去認真的完成這部經典續作，太可惜了，聽說仙劍三是大陸做的3D遊戲，希望它不要讓我們玩家又失望一次，再重現一次仙一的經典吧！（不要做那什麼online了，放點心在單機上吧！）



魔王的眉批：

又是一篇長篇大論，看樣子仙劍玩家真是對仙劍二愛之深、責之切，衷心能如雲逸希望，仙劍三能再創造新的經典，賞40P、400S。

石盤遺跡

MEGADISC 石盤的探索

歡迎大家來到石盤遺跡。

想知道石盤中有哪些新奇、有趣的遊戲？靠近一點，讓歐茲我show給大家看看。

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

World of Outlaws:Sprint Cars

發行公司：英寶格

類型 賽車



按鍵解說

↑.↓ = 加、減速
←.→ = 左、右轉
Space = 視角切換
[.] = 左、右窗景
F8 = 後視
O = Tear-off
／.·.· = Wing back/forward
Esc =選單

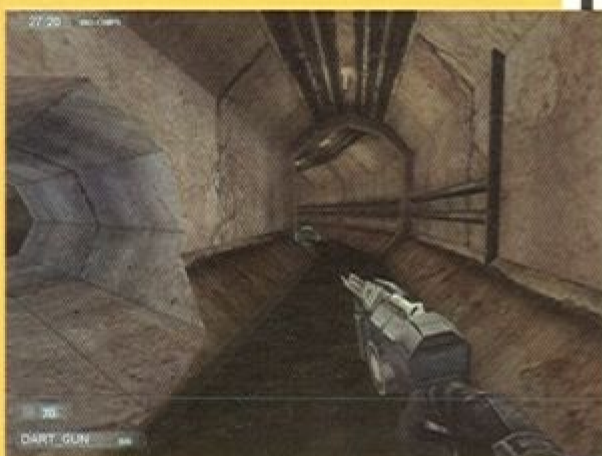
路徑：\Woosc\woo.exe

Sabotage

發行公司：Insane Logics

按鍵解說

W.S.A.D = 行動鍵
滑鼠左鍵 = 射擊
滑鼠滾輪 = 切換武器
滑鼠右鍵 = 手榴彈
C = 蹲下
R = 充填子彈
Ctrl(左) = 跳躍
Space = 動作執行
1.2.3...9 = 武器
Esc = 選單



類型 動作

路徑：\Sabotage\sabotage.exe

Jurassic Park:Project Genesis

製作公司：Universal Interactive

類型 動作



類型 賽車

按鍵解說

W.S.A.D = 控制鍵
滑鼠左鍵 = 射擊/拍照
滑鼠右鍵 = 功能模式/喇叭
L = 降落
Tab = 地圖
Esc = 遊戲畫面/選單
R.F = 鏡頭遠近
B = 建造模式
P = 拍照模式
F1 = 任務

路徑：\Woosc\woo.exe

Darkened Skye

發行公司：Simon & Schuster Interactive



類型 動作

按鍵解說

W.S.A.D = 行動鍵	F6 = 法術
Space = 跳躍	F5 = 物品
C = 蹲下	F2 = 快速存檔
滑鼠左、右鍵 = 攻擊1.2	F11 = 快速載檔
E = 使用	Esc = 選單

路徑：\Darkened\darkenedsky.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



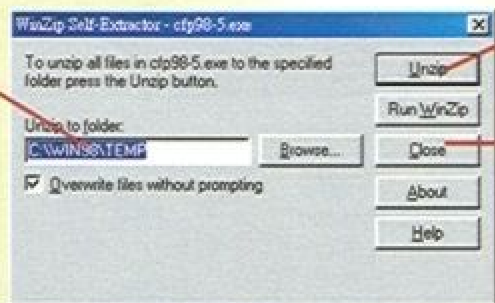
DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的；這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....

可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑



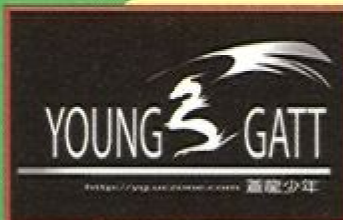
開始解壓縮

關閉

解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Demo動畫展示區



蒼龍少年
- 發行公司：遊戲龍
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Ygdemo\ygdemo.avi



Enter the Matrix
- 發行公司：英寶格
- 類型：動作
- 路徑：\Enter\matrix.mov



World of Warcraft
- 發行公司：Blizzard Entertainment
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Wowc\demo.avi



PlanetSide
- 發行公司：Sony Online Entertainment
- 類型：動作
- 路徑：\Planet\demo.mov



Will Rock
- 發行公司：Ubi Soft Entertainment
- 類型：動作
- 路徑：\Willrock\WRweb01.mov



IL-2 Sturmovik:the Forgotten Battles
- 發行公司：Ubi Soft Entertainment
- 類型：模擬
- 路徑：\Il2fb\il2fb.exe

發行公司：Two Guys Software

Eternal War:Shadows of Light

按鍵解說

↑,↓= 前進,後退
<,> = 左,右移動
滑鼠左鍵 = 攻擊
/ = 武器切換
Space,Enter = 跳躍
D,C = 游泳鍵
A,Z = 上、下觀看



類型 動作

路徑：\Eternal\setup.exe

發行公司：英寶格

極速房車賽



按鍵解說

↑,↓ = 加、減速
←,→ = 左、右轉
A,Z = 排檔切換
Space = 手煞車
, , . = 左、右窗景
Ctrl(右) = 損壞訊息
Shift(右) = 後視
C = 鏡頭切換

類型 賽車

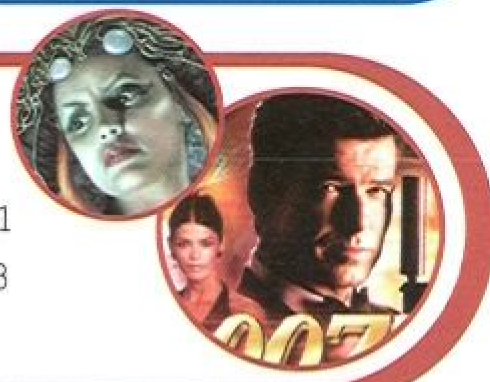
路徑：\Toca\demo.exe

Share共享軟體



蒼龍少年音樂、桌布 --遊戲龍提供

Patch修正大師



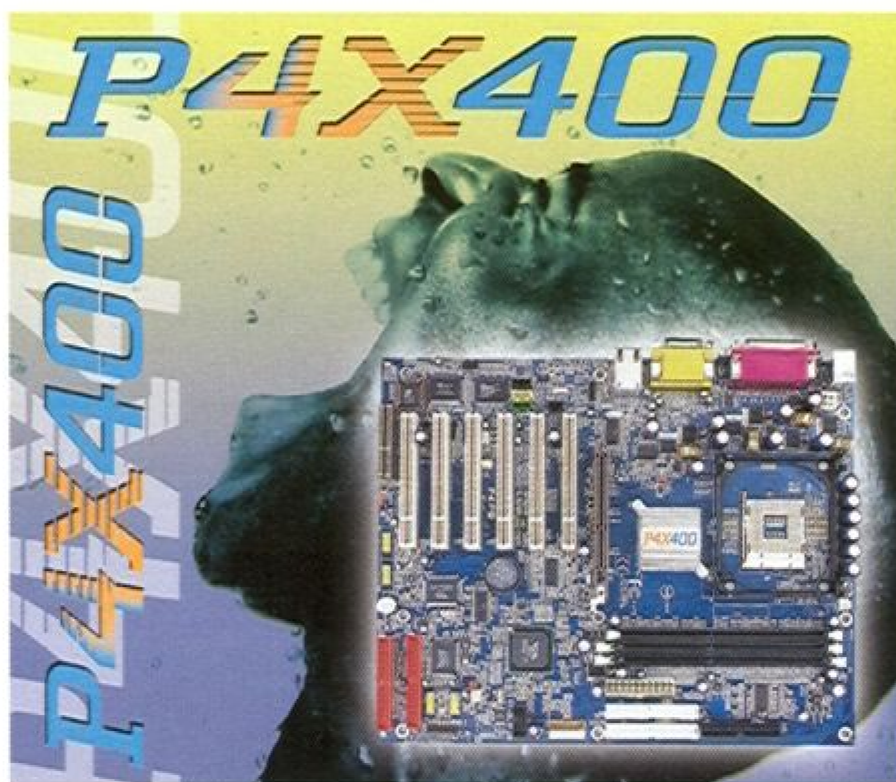
地城英雄誌更新檔V1.16a
詹姆士 007:夜之火更新檔V1.1
終極動員令：將軍更新檔V1.03
槍林彈雨更新檔V1.04



龍頭下凡！威盛P4PB Ultra登場

作者／莫凡

說起台灣的晶片組廠商，不能不提到具備與Intel相庭抗禮的威盛電子VIA！相同具備CPU與晶片組研發能力的威盛，想當然爾是Intel眼中超級痛的沙子，所以至今VIA也沒有獲得Intel的P4匯流排授權，好在VIA憑藉其強大的研發和設計能力，在對手的雙重夾擊下仍然陸續推出了P4X266、P4X266A、P4X333直至現在P4X400晶片組，而且產品不論是規格還是價格，都不輸給競爭者的同類型產品。



VIA P4X400晶片組介紹

P4X400與P4X333的不同之處，僅僅在於增加了所謂的DDR400支援。P4X400晶片組在北橋晶片具備了AGP8ｘ、533MB/s的V-Link和DDR333的功能，搭配內建ATA/133並可搭載輔助晶片提供對10/100Mb網路、AC'97音效的完整支援，及最大6個USB2.0單元的VT8235超級南橋晶片，但是對於目前熱門IEEE1394控制單元並未內建，仍需要靠外置晶片來支援。

其實說穿了，VIA P4X400主打的就是記憶體規格「DDR400」，不過這個記憶體的規格，在認證上仍有些許的問題，因此即使是SiS和nVIDIA方面，也面臨著對支援DDR400的相容性問題。好在前陣子JEDEC在夏威夷舉行的會議上，終於宣佈DDR400（PC3200）正式成為其記憶體標準，Intel也正式的將DDR400列入計畫表中，不過咱們台灣的威盛可是世界上第一個支援DDR400的廠商喔！

記憶體規格一覽表

記憶體規格	DDR頻率	工作頻率	資料傳輸率	工作電壓
DDR200	200MHz	100MHz	1.6GB/s	2.5V
DDR266	266MHz	133MHz	2.1GB/s	2.5V
DDR333	333MHz	166MHz	2.7GB/s	2.5V
DDR400	400MHz	200MHz	3.2GB/s	2.5V



P4X400北橋晶片支援400/533MHz外頻的Pentium 4

DDR400記憶體是目前DDR SDRAM中最高等級的產品，採用顆粒封裝形式。由於400MHz FSB的Pentium 4需要3.2GB/s的記憶體頻寬，DDR400恰好符合此要求，將整體的系統效能提升到最佳狀態，不過莫凡在此要提醒各位，由於DDR400在工作電壓與電氣規格有很大的改變，所以不論是VIA還是SiS，其所推出的支援DDR400晶片組，目前仍無法完美的支援DDR400標準，「只有通過了它們的認證」的記憶體廠商DDR400記憶體，才可以順利的在主機板上工作，這一點是相當的重要喔！



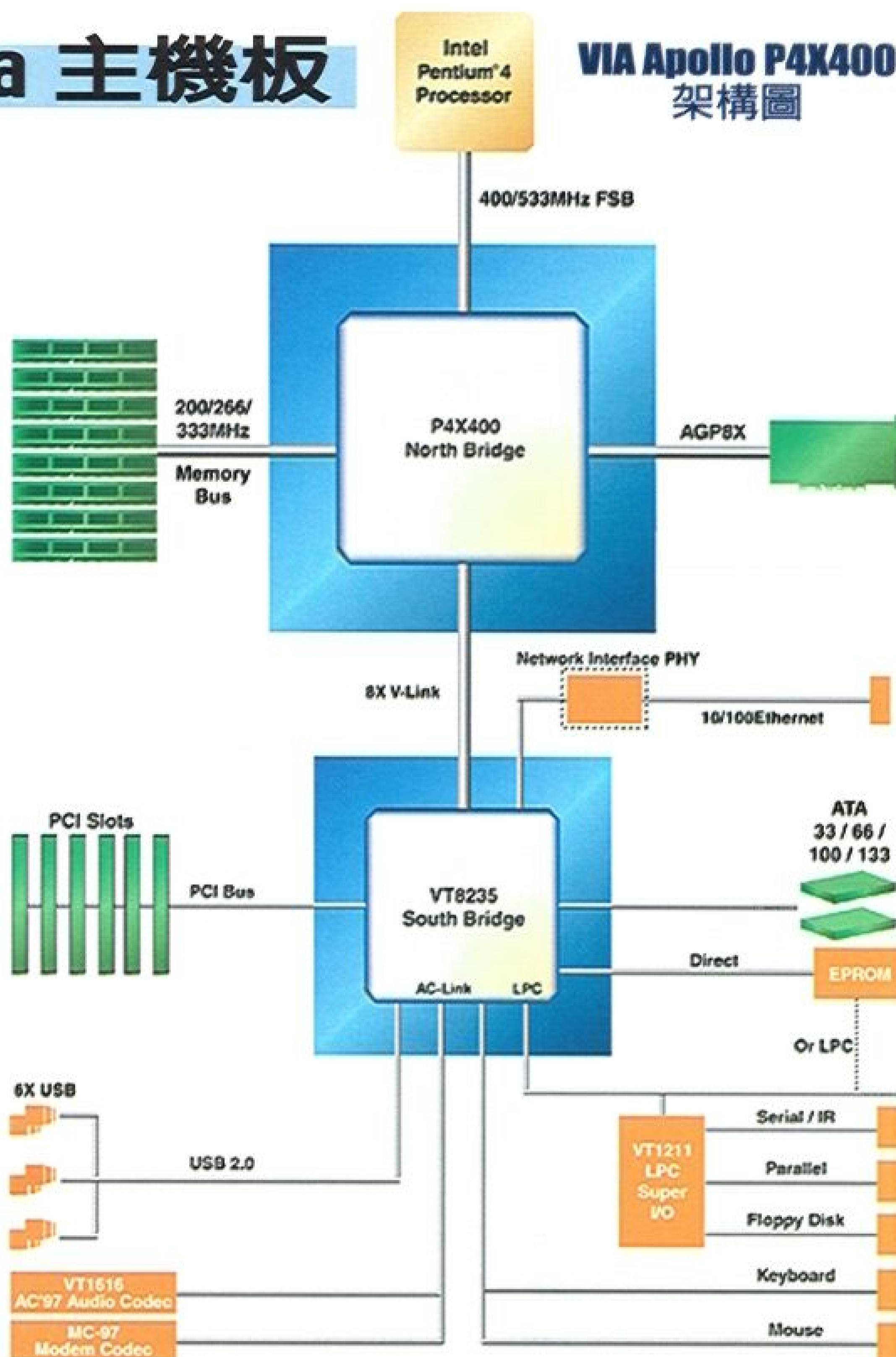
VIA VT6202是威盛推出0.22μm、USB2.0控制晶片，加上VT8235南橋晶片本身支援的6個USB2.0設備，這塊主機板所支援的USB2.0設備達到了10個。



P4X400晶片組的南、北橋晶片

威盛 VIA P4PB Ultra 主機板





VIA的P4PB Ultra主機板，外觀為藍色的四層PCB ，採用ATX規格，與威盛電子上一款主機板產品P4PB 400相同。P4PB Ultra主機板上最重要的北橋晶片，一樣是採用威盛的P4X400晶片組，該北橋晶片可以支援3GB容量的DDR 200/266/333記憶體(也相容ECC記憶體）、支援400/533MHz外頻的Pentium 4 Socket478處理器。P4X400北橋晶片內建AGP8X/4X繪圖技術，支援AGP3.0規格、2.1GB/s的顯示頻寬，可以讓遊戲玩家及專業設計人員得到更高的效能。南橋晶片部分則由VT8235擔當大任，前面莫凡已經提過，該超級南橋晶片除了獨缺IEEE1394之外，其他像是ATA 133、USB2.0、AC'97、10/100Mbps網路功能、PCI控制器與MAC控制器均一應俱全！南北橋的傳輸仍是以威盛獨家的雙倍速V-Link技術，資料傳輸速率可以高達到每秒533MB，如此不會造成南北之間的效能瓶頸。

P4PB Ultra支援一組AGP 8X/4X、六組PCI插槽以及一組低速週邊CNR插槽，所謂的CNR (Communications and Network Riser）主要是加強電腦通訊方面的介面，不過大家可以看看目前市面上，支援AMR與CNR插槽的主機板不能算少，但是要買張CNR介面卡卻是相當不容易，或許這也是CNR推行不易的地方。三組支援DDR400的記憶體插槽，最高可支援至3GB，其他部分的支援更是讓你驚訝不已喔！首先來看看硬碟的部分，P4PB Ultra內建RAID功能，採用的是Promise PDC20276 RAID控制晶片，該晶片可以支援ATA/133的磁碟陣列0.1 功能，明顯增進系統硬碟的效能和可靠性。選擇RAID 0 striping 模式可大幅增加硬碟性能，RAID 1 mirroring模式則可增加系統可靠性、成為系統備份的最佳選擇。（備註：此PDC20276為Lite版的晶片，也就是說僅支援RAID 0.1）。

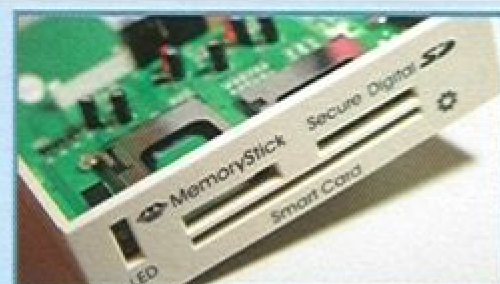
在音效的部分，P4PB Ultra採用具備六聲道輸出的CMI8738 PCI硬體解壓縮音效晶片，該晶片除了為六聲道輸出之外，本身還可以配合外接子卡，擴充支援S/PDIF與光纖訊號輸出的功能，並支援音效設備之間的數位信號轉換，可避免採用傳統方式而造成的信號損失。除此之外，P4PB Ultra提供了MemoryStick、SD(Secure Digital)、Smart Card三合一複合式讀卡器，透過主機板上SD /MS擴充插槽，即可支援了市面上大部分的記憶卡儲存格式，也節省了單獨購買讀卡器的預算。獨卡機的大小就如同軟碟機一般，可以直接安裝在機殼中。在軟體部分，P4PB Ultra提供多功能系統工具軟體FliteDeck。FliteDeck是一套由威盛所研發的多功能系統工具應用套件，通過友善的Windows風格操作介面，加強了使用者對系統中各項軟硬體的控制與監視，在此套件中總共包含了MissionControl、JetStream、FlashPort與SysProbe，四個功能強大工具。



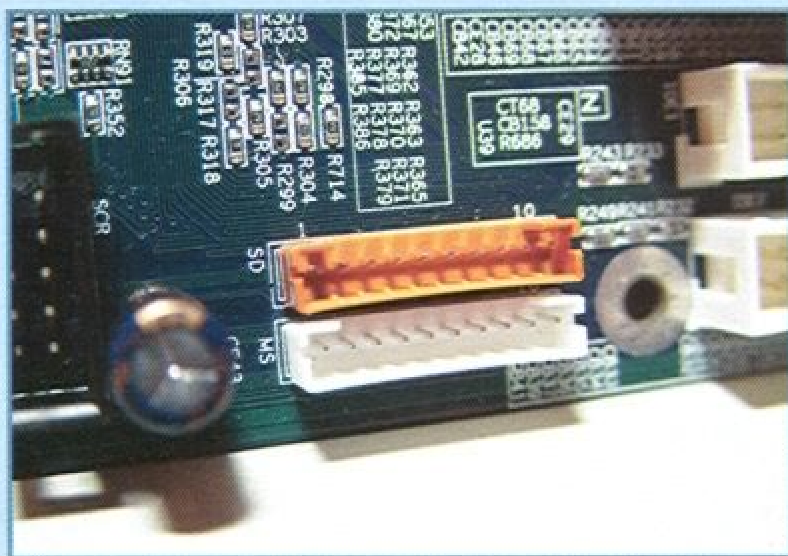
P4PB Ultra內建RAID功能，採用的是Promise PDC20276 RAID控制晶片，該晶片可以支援ATA/133的磁碟陣列0.1 功能，明顯增進系統硬碟的效能和可靠性。

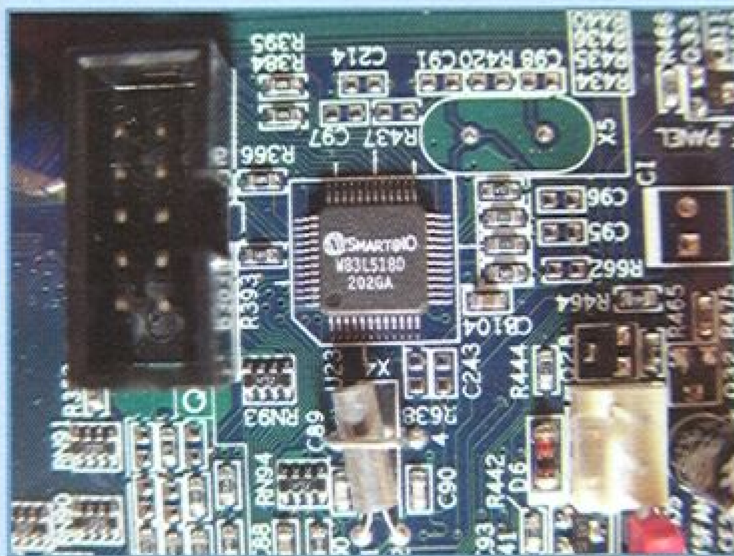


P4PB Ultra提供三相電源設計，讓主機板在運作時更為穩定，尤其對於高時脈與耗電量較高的CPU而言，更是具備相當的穩定度，不過其插座與Intel 845PE主機板相比，調轉了90°。



三合一讀卡器，可以讀取包括Smart Card、Memory Stick以及Secure Digital的三種格式。





P4PB Ultra主機板搭載了Winbond的SmartIO控制晶片，支援多種讀卡設備，包括讀取Security Digital(SD)、Smart Card(SC)和Sony的Memory Stick(MS)的讀卡器。適應現代用戶越來越多的數位設備。

P4PB Ultra採用具備六聲道輸出的CMI8738 PCI硬體解壓縮音效晶片，該晶片除了為六聲道輸出之外，本身還可以配合外接子卡，擴充支援S/PDIF與光纖訊號輸出的功能



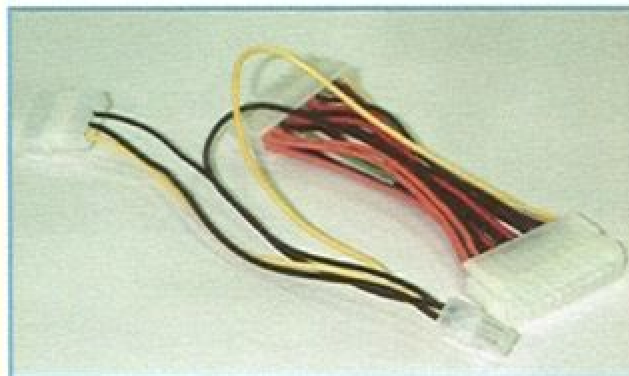


VT8235是一款採用487-pin BGA封裝的南橋晶片，內建支援6個USB2.0設備，ATA133傳輸介面等。

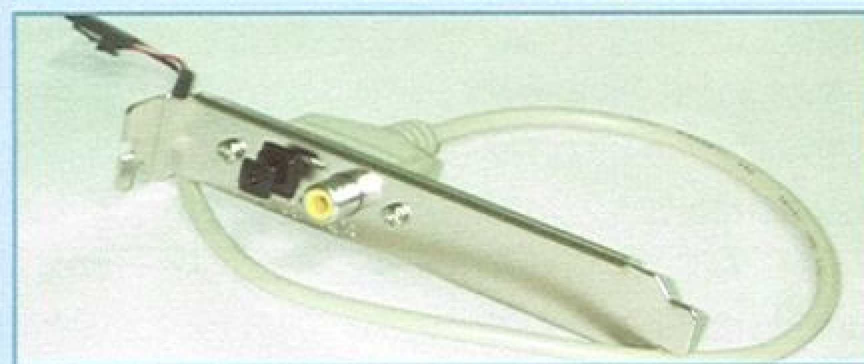
VIA P4PB Ultra提供了PS/2鍵盤、滑鼠介面、2個串口、1個並口、Midi/Game介面、Line out/Mic In/Line In介面、RJ45介面、2個USB 2.0介面。



附贈的電源線轉接頭。讓使用舊型ATX電源供應器的玩家，可以擁有4Pin的12V接頭。







附贈的SPDIF、USB2.0擴充檔板。

實際上機測試

每次都是這樣啦！講完之後總是要來給他小測一下，究竟效能如何呢？各位看倌請自個兒參照測試數據，但是基本上來說，效能表現非常的優異，在DDR400的頻寬大力協助之下，整體效能與價格比例上來說，P4PB Ultra表現超乎水準喔！

測試平台

CPU	Pentium 4 3.06GHz (533MHz FSB)
VGA	GeForce 4 Ti4600 128MB DDR
Display Mode	1024*768 16bit @75Hz
H.D	Seagate Barracuda IV 40 GB 7200rpm
SDRAM	金士頓Kingston DDR400 512MB
作業系統	Windows XP SP1 (DirectX 8.1)



附贈的軟、硬碟排線，可有效降低機殼內熱對流阻礙的問題。

測試平台

SiSoft Sandra Standard 2003 Dhrystone ALU	9479 MIPS
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone FPU	2672 MFLOPS
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone iSSE2	5656 MFLOPS
Memory Bandwith RAM int	2349 MB/s
Memory Bandwith RAM Float	2354 MB/s
ZD Media CCWinstone2002	43.4
3DMark2001 SE 640x480x32	14903 3D marks
3DMark2001 SE 1024x768x32	13277 3D marks
3DMark2001 SE 1600x1200x32	8622 3D marks

音樂饗宴 Gala Box 響樂盒子

作者／米蟲



隨身聽的世代交替，從一開始的卡帶式，到現今的光學儲存技術進步，音樂儲存媒體因而改變為光碟而發展出的 CD 隨身聽。隨著 MP3 與 WMA 等數位音樂格式的風行，廠商進而推出體積更小，並採用各式記憶卡的隨身聽。但有些廠商考量到記憶體的價格，於是逆向思考發展出依舊使用光碟，但同時支援 CD\MP3\WMA 的多功能隨身聽。雖然體積無法縮小，但一張光碟能夠同時儲存上百首歌曲的優點卻深深吸引著消費者。人因科技推出的 Gala Box 響樂盒子，就是一款同時支援 CD\MP3\WMA 的優質多功能隨身聽。

品味獨具功能卓越



Gala Box 外型設計相當考究，配色採用白色與淺灰色的搭配，是相當討喜的一款產品。

Gala Box是人因科技所推出的第一款隨身聽商品，雖然是初次跨入該領域，卻不見廠商的生疏。也正因為是第一款該類型商品，人因科技相當的謹慎，由Gala Box中可窺見其用心的程度。Gala Box在外觀的設計，除美觀的考量外還兼具實用。白色與淺灰色的搭配十分討喜。具備大尺寸的LCD螢幕，除可以顯示播放時間、功能提示、播放資訊等訊息，還具備資料夾搜尋的功能。只要使用者在燒錄MP3\WMA光碟時，資料夾以英文命名，都可以依照內設以英文字母搜尋到並顯示資料夾名稱，但也就是說不支援中文，加上 LCD 解析度較低，所以顯示效果有限是較為可惜的地方。本機使用品質極優的新一代 SONY 鐳射讀取頭，不但對於光碟片品質相容性較佳，對於讀取資料的正確性相對提高。加上功能強大的電子防震功能，支援CD/160、MP3/450、WMA/900 秒超強防震能力，讓使用者能夠在各種嚴苛的環境中依舊能夠聆聽音樂。搭配線控耳機，可在外出時將隨身聽放置於適當的位置而依舊可以輕易控制播放，實現廠商音樂 RV 新生活的承諾。除強大的硬體功能外，Gala Box 還有許多強大的功能，極佳的重低音表現，搭配上 FLAT 、CLASSIC 、JAZZ 、ROCK 、POP 、BASS 等多種音場的選擇，提供實用者最高的聽覺享受。在MP3播放時，支援 32K~320Kbps 等各種品質等級的檔案，使用者在製作MP3時，可以不用因為MP3播放機的限制而對品質妥協。另外該機可讀取 CD\CD-R\CD-RW，並同時支援 12CM\8CM的光碟，最多可支援 200 個資料夾與 500 首歌曲，那麼多首歌與資料夾，該如何找到自己要聽的呢？相信這是許多使用者心中的疑問，廠商當然不會忽略這個問題，除資料夾搜尋功能外，提供包括單曲重播、專輯播放、全光碟播放、隨機、與 10 秒的簡介播放等播放模式，還可以自行編排 64 首喜愛的歌曲連續播放，相信有這麼多的選擇，使用者可以完全不用擔心了。



大尺寸的LCD讓使用者清楚掌握播放資訊，功能鍵的配置圍繞 LCD，使用者可以利用 EQ 鍵選擇各式音場，與利用 PROG.鍵來編輯多達 64 首的播放清單。



為方便使用者將隨身聽連接上家用音響，提供專用的輸出孔。HOLD 開關允許使用者關閉隨身聽上按鍵功能以免誤觸，BASS 開關讓使用者依照歌曲對低音的需求進行控制。



搭配功能完整的線控耳機，使用者不需顧慮隨身聽的放置位置，只要利用線控耳機，讓使用者輕鬆操控隨身聽的所有功能。

完整的搭配

人因科技的Gala Box，除了與同類型產品一樣附上線控耳機、詳細的中文說明書、電池外，還附上立體聲輸出線並提供專用的輸出孔，另外人因科技還將電源供應器也隨產品提供給使用者，除方便使用者使用外接電源節省電池使用外，Gala Box內建充電模組，使用者只要搭配充電電池，當使用者使用電源供應器提供電力時，同時可以為充電電池充電。採用這樣的設計可別誤會Gala Box是吃電的怪物，人因科技採用先進的省電模組，Gala Box 可以播放CD達6~8小時，播放MP3/WMA時更達到10小時，省電功力可是不容質疑的。您還在使用 CD 隨身聽嗎？您總是需要帶一大堆 CD 出門嗎？如果是的話快來體驗人因科技帶給您的音樂 RV 新生活。



Gala Box只要使用兩顆三號電池就可以聆聽長達 10 個小時，不得不讓人佩服其省電的功力。



提供外接電源插孔，使用者可以使用專用電源供應器提供電力。更特殊的是，Gala Box具備充電模組，只要搭配充電電池使用，使用者可以直接使用隨身聽來進行充電，不需另外購買充電器。



人因科技不虧是榮獲顧客滿意金質獎的企業，大方的將一般廠商不附贈的電源供應器與輸出線也附給使用者，使用者不用因為想要使用外接電源、連接音響，而自行購買相關的配件。

電腦的好幫手－昆盈奔雷手與極光快上手

作者／米蟲



鍵盤與滑鼠一直是使用者在選購電腦時，相當容易忽略的部分，探究當中原因主要還是價格的落差實在太大。便宜的幾百元，貴的動輒近千元，加上使用者總認為鍵盤不過是打打字，而滑鼠只要鼠標可以在視窗上動來動去就可以了，其實這並不是十分正確的。古人有句話說：『工欲善其事，必先利其器。』相信各位讀者都懂。鍵盤與滑鼠，雖然看似不重要，但藉由廠商的創意與巧思，好的鍵盤與滑鼠可是能讓您在使用時，能獲得較佳的舒適感並且有效的提升工作效率。昆盈企業多年來致力於開發各式優質電腦周邊輸入設備，所推出的產品不斷獲得各方的肯定，近期推出的奔雷手與極光快上手就是兩款相當出色的產品。



氣勢磅礡的奔雷手



昆盈科技所推出的奔雷手，是一款相當頂級的鍵盤。內建多達21鍵的快捷鍵：包括多媒體、網際網路、與OFFICE等全方位的應用。這些快捷鍵可以協助使用者輕鬆的完成許多需藉由滑鼠來執行的重複性動作。由於多達 21 鍵的額外配置，所以昆盈在外型的設計上相當考究，按鍵配置相當的適當，讓使用者可以相當便利的使用這些額外的功能。昆盈也與許多製造商有志一同的使用銀色與黑色的搭配，來展現頂級的鍵盤，讓鍵盤兼具不凡的時尚流行感，與其他周邊更佳搭配。奔雷手除提供多達 21 鍵的快捷鍵外，為了讓鍵盤具備更強大的功能並且能更進一步的減少對滑鼠的依賴，將滑鼠的滾輪給融入鍵盤中，如此使用者不用分心，就能同時使用鍵盤與滑鼠，因此大部分的動作都可以直接使用鍵盤來執行。



利用單鍵多功能的ACPI(進階電源控制)，可以快速啓動視窗休眠與喚醒的功能。



奔雷手將滑鼠的滾輪給移植到鍵盤上，可以利用此滾輪代替滑鼠上的滾輪。並將常用的Word與Excel的快捷鍵加入，可以讓使用者快速開啓應用程式。

聽音樂瀏覽網頁一把罩

在多達 21 鍵的快捷鍵中，大部分的功能可用來協助使用者，直接操控視窗作業系統中的多媒體播放器(Windows Media Player)與網路瀏覽器(Internet Explorer)，奔雷手可以直接控制播放器，包括：開啓播放器、播放、停止、下一個(首)、上一個(首)等，加上控制音量的＋、－、靜音三鍵，讓奔雷手宛如音響控制面版。內建的網路快捷鍵功能，也是相當的完整。開啓IE 、上一頁、下一頁、重新整理、我的最愛、停止、搜尋、E-Mail 、加上內建的滾輪，有效的協助使用者瀏覽網頁，如此完整的功能，幾乎將 IE 的工具列完整的搬到鍵盤上來。



完整的多功能多媒體控制介面，功能完善宛如音響的播放面板一樣。



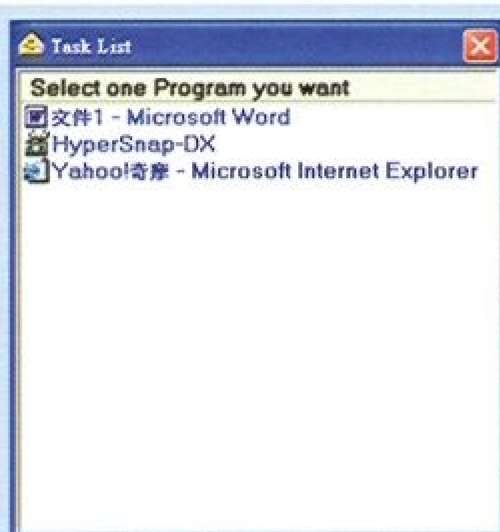
貼心的小設計卻能給予使用者最大的幫助。直接將快速鍵印在鍵盤上的設計，讓筆者相當激賞。



奔雷手將完整的IE工具列移到鍵盤來，完整的支援IE 工具面板上的功能，包含特殊的我的最愛與搜尋的功能。

辦公室的好幫手

奔雷手最重要的特色就是與OFFICE的緊密結合，廠商選擇Word與Excel這兩個在OFFICE中最常被使用的程式，內建快速開啓 Word 與 Excel 的功能鍵。並將時常需要使用到的【我的電腦】與【計算機】的功能也加進快捷鍵中。另外為了方便使用者快速的在各開啓的應用程式中切換，廠商在鍵盤的滾輪按鍵，加入 Task Switch 的功能，按下滾輪後會跳出應用程式清單，使用者可以快速的利用滾輪，在應用程式間快速的切換。除這些能快速開啓應用程式與控制軟體的快捷鍵之外，昆盈還貼心的將 OFFICE 內建的快速鍵直接印在對應的按鍵上。大家都知道只要記下這些快速鍵，可以有效的提升作業的速度，但是許多使用者卻常忽略這些。像筆者再怎樣用都只有 Ctrl+C(複製)與 Ctrl+V(貼上)，昆盈將搭配 Ctrl 的 16 種快速鍵都印在鍵盤上，包括如何剪下、複製、貼上、全選、儲存...等，如此可以有效協助使用者熟悉這些功能相當適合初學者使用。



Task Switch的功能，可以利用滾輪鍵與滾輪的搭配，快速在開啓的應用程式中快速切換。



廠商可說是考慮周詳，在衆多快捷鍵中還包括快速開啓『我的電腦』與『計算機』這兩個相當常用的功能。

最佳拍檔極光快上手

如果您不要如奔雷手那樣功能強大的鍵盤，只想擁有實在一點的，那麼昆盈的另一款產品『極光快上手』會是您不錯的選擇。極光快上手為鍵盤與滑鼠的組合，以簡單簡潔為主，搭配的鍵盤不強調強大的功能，但可沒有偷工減料，該有的一樣不缺。人體工學的設計，提供使用者使用時舒適的感受，減少長時間使用對手腕關節的傷害，搭配上 ACPI（先進電源管理）所需的省電、休眠、喚醒等功能，加上與奔雷手一樣將 OFFICE 快速鍵的配置印在對應的按鍵位置上，協助使用者有效率的進行編輯。另外，極光快上手搭配先進的 NetScroll+ Eye 極光精靈 3D 光學滑鼠。光學滑鼠由於在判斷方位與定位方面都比傳統滑鼠佳，採用光學技術的滑鼠不用像傳統滾球滑鼠，動不動就要清理滾球內的灰塵，所以光學滑鼠成為消費者選購時的第一考量。極光精靈 3D 光學滑鼠採用昆盈研發的光眼光學引擎，該滑鼠每秒可感應 1500 個訊號，在定位的準確度上更勝一般光學滑鼠，外型的設計符合東方人手掌，加上流線型的設計與僅120公克的重量，這些設計讓使用者在使用滑鼠時更是得心應手。





搭配的NetScroll+ Eye極光精靈3D光學滑鼠，專為東方人打造符合人體工學的設計，帶給使用者舒適的感受。



極光快上手搭配的鍵盤沒有太多的附加功能，但還是將ACPI 控制鍵給完整的保留，包括休眠、喚醒、省電等功能。



雖然極光快上手強調精簡與實用，但將實用的 OFFICE 快速鍵提示功能給完整的保留。

獨創魔術滾輪

極光精靈 3D 光學滑鼠採用獨創的魔術滾輪技術，讓滾輪成為上網與遊戲時的好幫手。獨創的魔術滾輪，協助使用者在瀏覽文件或網頁時可以快速的移動捲軸，不同於一般滑鼠所採用的設計，一次只可以捲動三行或整頁移動的限制，魔術滾輪可以讓您平滑的快速捲動。除魔術滾輪的特色外，滾輪按鍵可以開啓網際旋風輪（EASY JUMP）的功能。網際旋風輪讓使用者可以快速開啓滑鼠設定、開啓 IE 、啓動開始選單、水平／垂直捲軸選擇等功能，使用者也可以自行將滾輪鍵任意設成 34 種的對應按鍵，使用者可以依照自己的需求來設定按鍵。昆盈在滑鼠驅動程式的設計相當用心，提供許多實用的小功能，使用者可以開啓這些功能，有效的來協助使用者。



昆盈的光眼光學引擎，每秒可以感應 1200 個訊號，提供極佳的定位。



包括奔雷手與極光快上手的鍵盤與滑鼠，都是採用一般常見的PS/2 插頭，加上符合設計規範的配置，使用者可以輕易的安裝。



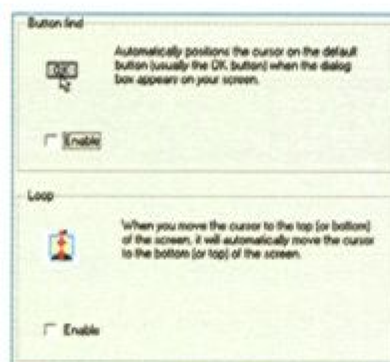
網際旋風輪的功能可以快速將滑鼠，自動移至水平／垂直捲軸、開始功能表、或是開啓 IE 等實用的功能。

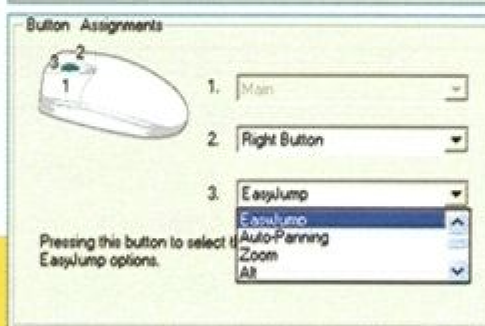
別忘記驅動程式

大多數的使用者總認為鍵盤與滑鼠不需要安裝驅動程式，因為作業系統會自行安裝所需的驅動程式，並且讓鍵盤與滑鼠可以＂正常＂使用，但其實有許多鍵盤、滑鼠都有廠商設計的特殊功能，微軟提供的驅動程式是不支援的。像奔雷手在未安裝驅動程式時，雖可以正確使用包括上網功能與多媒體功能，但大部分功能卻是無法使用，例如鍵盤滾輪與WORD、EXCEL 的快捷鍵。所以使用者在安裝鍵盤與滑鼠時，可別忘記安裝驅動程式。平心而論奔雷手可是鍵盤中的頂級產品，不論是外型設計與功能的多樣化，都相當吸引消費者的目光，適合對於電腦功能講究不妥協的使用者。而極光快上手與奔雷手相比雖有些精簡，但這正是其特色。平實且在實用性與功能上不妥協，提供使用者優惠的價格，就同時擁有鍵盤與滑鼠，使用者還可以單獨購買 NetScroll+ Eye 極光精靈 3D 光學滑鼠，詳細資訊可查閱昆盈的網站（http://www.geniusnet.com.tw），網站中提供驅動程式的下載與其他優質產品的介紹。



昆盈企業的網站中，除各式輸入設備外，還有數位相機、WebCAM...等優質產品，並提供完善的客戶服務，有關於產品的問題都可以在網路上獲得解答。

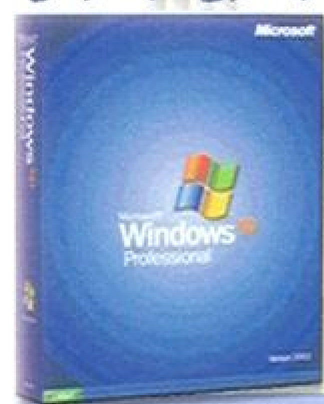




極光精靈3D滑鼠的驅動程式提供許實用的小功能，按鍵的功能設定、按鍵搜尋、畫面循環、左右手的設置...等多樣的選擇，所以使用者可別忘記安裝驅動程式。

微軟 Windows XP 改造計畫－第一部

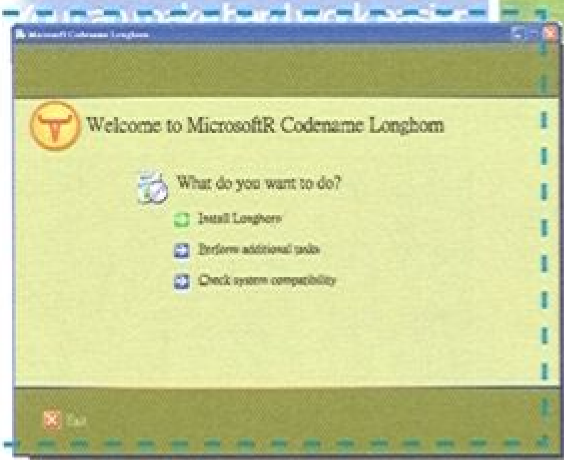
作者／米蟲



Windows Media 9 Series

Windows Movie Maker 2.0

Download Amazing Things



預計 2004 年推出的作業系統 Longhorn，以類似 98SE 的定位開發，對版本 XP 作業系統為主體所已知的問題進行修正，以增強整體效能與穩定。(測試版安裝畫面)

Windows XP 的推出是去年開始最讓人震驚的。震驚的是採用 NT 的架構，讓使用者獲得較佳的系統穩定與更完善的功能，但 XP 大幅度的改變卻使得系統漏洞百出。不斷的釋出修正檔，使得使用者必須不斷的安裝更新，也讓使用者對於這個微軟號稱最為重要的作業系統產生不信任感。根據微軟的時間表，新版的作業系統(Longhorn 根據筆者初步試用該版本為 XP 的延續)預定要到 2004 年才會發表，在使用者期待著 Longhorn 能帶來如 98SE 般讓視窗系統更佳完善的同時，微軟並不打算讓使用者等待那麼久。去年底推出的 SP1 ，修正 XP 已知的問題，讓 XP SP1 不再如此的不友善，使用者有志一同的給予相當正面的迴響。在跨入新的年度，微軟大動作的對 XP 內的功能進行更新，接連發表 DirectX 9 、Windows Media 9 Series 、MSN Messenger 5.0...等，這些新功能的發表讓 XP 具有更強大的處理能力與具備更符合使用者需求的功能，到底微軟這次葫蘆裡賣什麼藥，就讓我們繼續看下去！

完美的播放軟體 Windows Media Player 9

Windows Media 9 Series



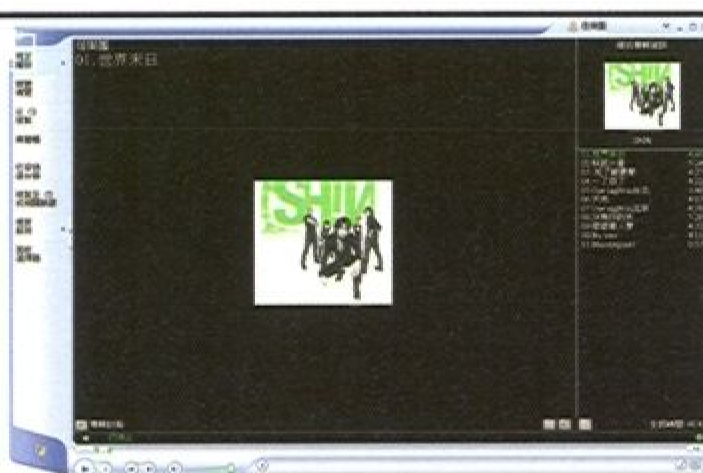
微軟多年來致力於將旗下的作業系統，發展成為功能強大的多媒體平台，讓視窗系統除了具備高效能與強大的作業能力外，更兼具豐富的多媒體播放與處理能力，隨著 Windows XP 發表的 Windows Media 8 Series ，雖然比起之前的版本，已具備符合使用者需求的雛形，但在效能的表現與功能上，都不符合用者所期待。今年 1 月微軟在經過長期的測試後，正式發表全新的多媒體平台 Windows Media 9 Series ，當中建構出相當完整的架構，包括：播放器(Player)、編碼器(Encoder)、伺服器(Server)、軟體開發套件(SDK)、與更高品質的視訊音訊檔案格式。在此架構下，使用者除了可在電腦中播放、製作高品質的視訊 / 音訊檔案外，並提供了更快速的串流處理技術。使用者可以直接播放網路上的視訊 / 音訊，而不會時常中斷的情況，當然也可以自行利用編碼器，製作符合需求的串流媒體檔案，輕鬆的在網路上分享自己的視訊 / 音訊。這當中與廣大使用者最為息息相關的就是播放器 Windows Media Player 9(以下簡稱 WMP9)。



微軟全新的 Windows Media 9 Series 多媒體平台，涵蓋全方位多媒體應用所需的技術與工具，是微軟發展多媒體平台以來最為完整的。

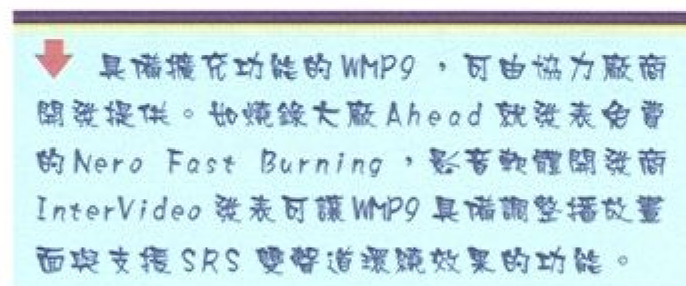
極致享受無限擴充

WMP9 的推出是微軟多媒體技術的大躍進，藉由以使用者為出發點的觀點所開發出的 WMP9 ，不再如前版般不切實際，而是邁向全新的境界。具有強大的播放功能且更有效率(佔用資源小)與極佳的人性化的設計等特點，可以播放 VCD 、DVD 、各種高品質視訊 / 音效檔案播放、支援微軟開發的 HDCD(超高品質 20bit 音樂 CD)與 HighMAT(加強型視訊 CD)光碟的播放。更讓人興奮的是支援 5.1 聲道音效檔案的播放，使用者只需要搭配 5.1 聲道系統，就可以獲得絕佳的環繞效果。在介面的設計，WMP9 與前版並無多大改變，但新增迷你播放模式與更佳的全螢幕播放模式。迷你模式適合用在播放音效檔，將 WMP9 縮至視窗工具列並依然可以輕易操控播放與瞭解播放情況。全螢幕模式雖不是新功能，但在 WMP9 中，使用者可以輕易的在不影響影片觀賞的情況下控制音量與播放。WMP9 另一個讓人興奮的是無限擴充的功能。WMP9 允許使用者可輕鬆安裝新的面板、視覺效果、編碼 / 解碼格式、視訊 / 音訊處理器、與各種特殊功能的輔助工具。除微軟不斷發表的擴充功能外，有包括 CyberLink 、SONIC 、InterVideo 、Ahead...等龐大的協力廠商群，會推出屬於各自領域的擴充功能，這當中有些是免費的，但大部分是需要付費，獲得更佳的效果相信這是值得的。當然使用者也可以安裝 SDK ，利用如 Visual C++/Basic 等工具，自行開發屬於符合自己需要的功能。



WMP9 操作介面與前版幾乎相同，雖然在外觀上的改變並不大但新增了多達 100 多項新增功能。

新增的迷你播放模式，需由視窗工具列的選項中開啟，適合使用在播放音樂檔案時。



具備擴充功能的WMP9，可由協力廠商開發提供。如燒錄大廠Ahead就發表免費的Nero Fast Burning，影音軟體開發商InterVideo發表可讓WMP9具備調整播放畫面與支援SRS雙聲道環繞效果的功能。

修改過的全螢幕模式則更容易操作，不使用時還會自動隱藏。



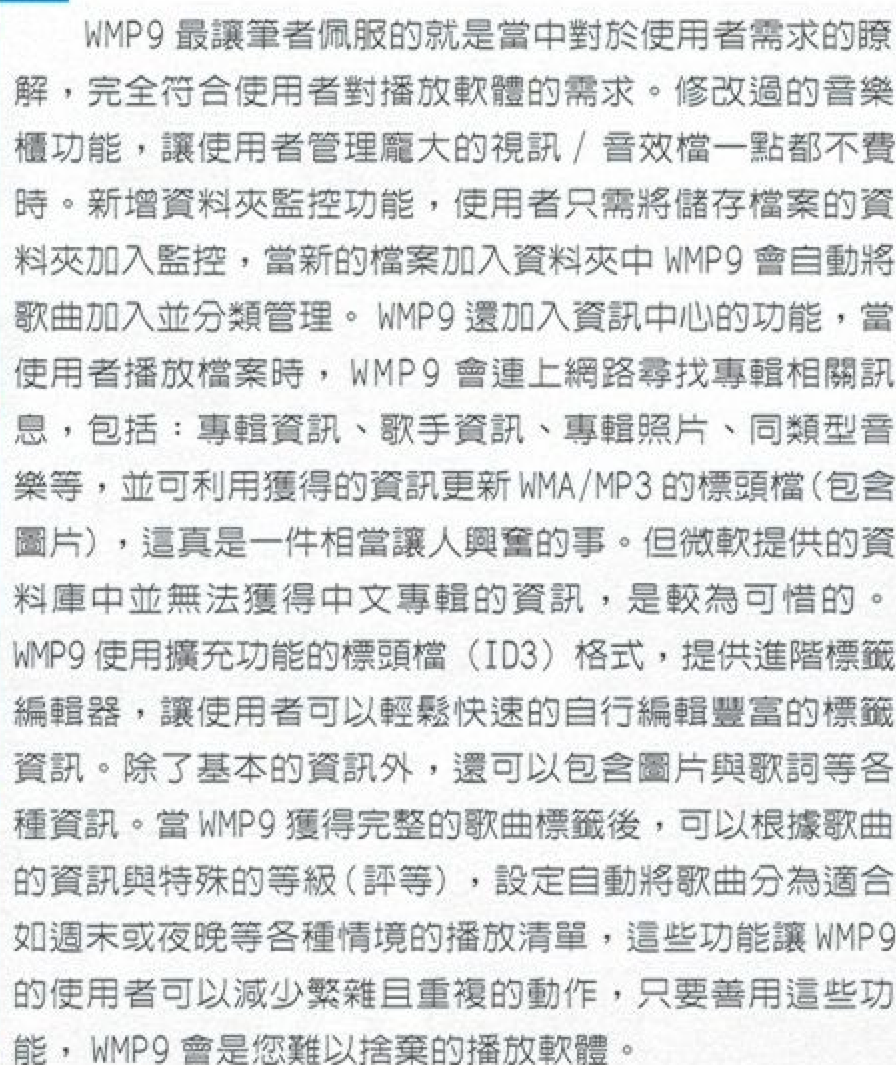
數位音樂時代

WMP9支援音效檔案播放外，與前版一樣具備CD複製功能，可以將音樂CD複製成WMA或是MP3(需安裝擴充功能)。WMP9內預設為微軟自家的WMA格式，使用者可以將CD複製為多種等級不同品質的WMA檔，使用者可以依照檔案大小、品質等考量自行設定。WMP9還可以與各種移動裝置更緊密的結合。除原本數位隨身聽外，還包括汽車音響、DVD播放機、迷你音響...等，使用者可以輕鬆與各種裝置連接，傳送音效檔至裝置內。當然除了將音效檔傳送至各種移動裝置上外，使用者還可以將檔案燒錄為音樂CD。利用Windows XP的燒錄功能，使用者可以直接利用WMP9燒錄音樂至CD-R/RW中。

WMP9 CD複製功能允許使用者將CD複製為WMA格式檔案，使用者可以自行依照需求設定品質，如要複製為MP3，則需由如CyberLink等協力廠商開發的擴充程式。

WMP9與各裝置有著緊密結合，支援的週邊可到相關網路上取得，支援的燒錄功能可以製作出標準音樂CD與HighMAT光碟。HighMAT光碟可將圖片、視訊/音訊檔案包裝在光碟中。

人性化軟體的代表作



WMP9最讓筆者佩服的就是當中對於使用者需求的瞭解，完全符合使用者對播放軟體的需求。修改過的音樂櫃功能，讓使用者管理龐大的視訊/音效檔一點都不費時。新增資料夾監控功能，使用者只需將儲存檔案的資料夾加入監控，當新的檔案加入資料夾中WMP9會自動將歌曲加入並分類管理。WMP9還加入資訊中心的功能，當使用者播放檔案時，WMP9會連上網路尋找專輯相關訊息，包括：專輯資訊、歌手資訊、專輯照片、同類型音樂等，並可利用獲得的資訊更新WMA/MP3的標頭檔(包含圖片)，這真是一件相當讓人興奮的事。但微軟提供的資料庫中並無法獲得中文專輯的資訊，是較為可惜的。WMP9使用擴充功能的標頭檔(ID3)格式，提供進階標籤編輯器，讓使用者可以輕鬆快速的自行編輯豐富的標籤資訊。除了基本的資訊外，還可以包含圖片與歌詞等各種資訊。當WMP9獲得完整的歌曲標籤後，可以根據歌曲的資訊與特殊的等級(評等)，設定自動將歌曲分為適合如週末或夜晚等各種情境的播放清單，這些功能讓WMP9的使用者可以減少繁雜且重複的動作，只要善用這些功能，WMP9會是您難以捨棄的播放軟體。

進階標籤編輯器支援傳統資訊的編輯外，還可以加入圖片與歌詞。動態歌詞的功能在播放MP3/WMA時，就像在唱KTV一般，歌詞隨著播放時間依序出現。

播放器與線上資訊中心整合，使用者可以輕鬆獲得各式關於歌手的詳細資訊與專輯資訊，所獲得的資訊還可以自動與標頭檔同步。

讓人驚豔的 Windows Movie Maker 2.0

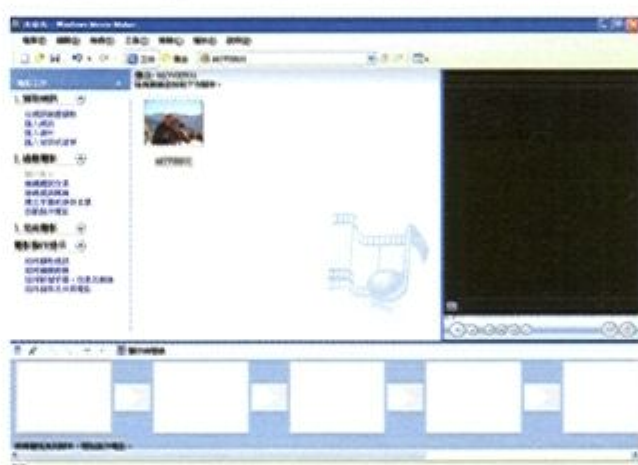
Windows Movie Maker 2.0

Do Amazing Things
With Windows XP, Yes You Can

微軟推出Windows ME時，隨作業系統加入具備影音檔剪接與編輯功能的Movie Maker 1.0(以下稱MM1.0)，雖然功能與其他同類型軟體相比似乎難登大雅之堂，但是卻帶給使用者不小的驚喜，也為微軟發展多媒體平台增加一個新的利器。緊接著ME之後的Windows XP，也將MM1.0整合其中，但並未如使用者所期盼的增加新功能，而是與ME內相同的版本，但微軟並沒讓廣大的使用者失望。隨著WMP9的發表，同步發表新版本的Movie Maker 2.0(以下稱MM2.0)。除了與Windows Media 9 Series結合外，新版本中加入許多功能，讓MM2.0足以媲美市售的同類型軟體。與WMP9兩者的搭配，更讓Windows XP成為功能強大且相當完整的視訊／音訊編輯平台。

傻瓜級的操作介面

MM2.0在介面上的改變不大，使用者只需要利用滑鼠的拖放動作，就可以輕鬆編輯出相當出色的影片。較大的改變是除了原本MM1.0所提供的時間表檢視模式外，還提供腳本模式。腳本模式可以讓使用者不論是在編輯或是修改時更為便利。MM2.0在編輯時與前版相同，使用專案與集合的作法，使用者要使用電腦中的各式資源(圖檔、影像檔、音樂檔)時必須先進行匯入集合的動作，這樣可以幫助使用者管理編輯電影時的各種資源，而利用專案的方式可以讓使用者在完成電影輸出後如需修改可以更為容易。



操作介面上保留前版簡單易用的特色，不論有沒有使用過同類型軟體，都可以輕鬆上手。



新增的腳本編輯模式，讓使用者只要利用滑鼠就可以輕鬆編輯電影。



時間表編輯模式比腳本模式更有彈性，可以進行高階的影片編輯。

多樣選擇的特效

MM1.0推出時雖具備基本的影片編輯功能，但是最讓人詬病的就是並未包含任何特效。新版的MM2.0在這部分有相當大的進步，也是MM2.0最為重要的功能。MM2.0中提供各式的視訊效果與視訊轉換特效。視訊效果可以讓影片看起來像是老舊的電影或是如水彩繪製的一般，視訊轉換則是讓使用者在切換各段落片段時，更加的精彩。其中包括交叉、星狀、分割...等形式。最令人興奮的是MM2.0還提供功能強大的字幕與參與名單功能。本功能允許使用者套用數十種的文字特效，並任意套用各種字型與顏色，讓使用者輕鬆的製作出專業級的片頭、片尾、字幕、參與名單。另外，如果覺得MM2.0提供的各式特效無法滿足你的需求，微軟還將開發特效所需的文件與範例，提供給使用者下載，使用者可以利用文件的協助，搭配Visual C++來開發屬於自己的特效。



提供數十種的視訊效果，只要將效果套入影片中就可以讓影片呈現不一樣的風貌。



套上水彩效果畫面立即宛如利用水彩繪製成的。



MM2.0提供多種等級的復古畫面特效，讓影片充滿各年代的氣息。

提供的視訊轉換特效可以讓兩片段的影片切換時可以避免突兀以造成影片播放感覺不順暢的感覺。

Windows Movie Maker 輕鬆編輯家庭電影

心狀的轉換特效，適合用來製作與情人的影片。

轉換效果種類變換十分豐富，在電視電影中常見的與不常見的都有，像星星狀的就十分特殊。

MM2.0 具備特殊建立字幕與參與名單的功能，使用者可以輕鬆製作出專業級的字幕、開場效果、參與名單等，提供讓使用者自行設定字型的多種屬性，當中更包含數十種的動畫形式可供選擇。

強大的輸入輸出功能

MM2.0 支援高速 IEEE 1394 介面，使用者可以外接數位 / 類比攝影機、WEBCAM、TV 調解卡等裝置，MM2.0 可以直接從各種裝置擷取影片，甚至還允許使用者完成編輯後將影片傳回數位攝影機中。使用者也可以利用 Microsoft HighMAT 技術(加強型視訊 CD)，將完成的電影燒錄至 CD-R/RW 中，如果想利用 E-Mail 或是網路分享給家人朋友，MM2.0 也會引導使用者完成所需的相關設定。



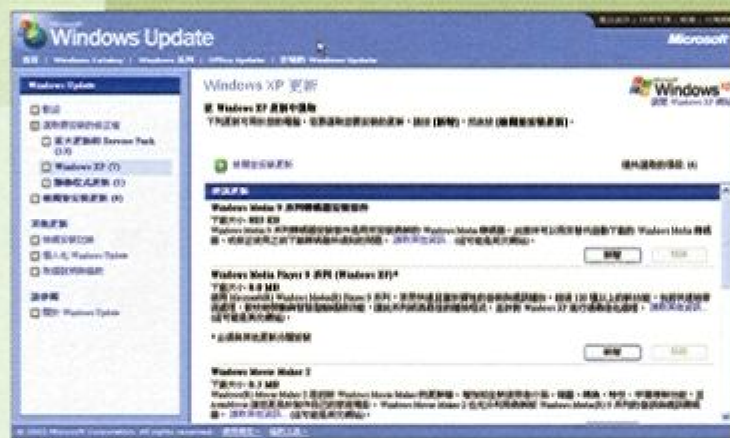
完成電影編輯後，MM2.0 提供包括燒錄光碟、E-MAIL、DV 攝影機、網路等選擇來輸出電影，使用者不需擔心該如何設定，只要依照指示就可以輕鬆完成。
星狀的就十分特殊。



自動製作電影的功能，只要使用者擁有超過 30 秒的片段，就可以利用該功能輕鬆將片段製作為小電影。不論是字幕、片頭、各式特效等，MM2.0 都可以幫使用者自動完成。

如何取得 Microsoft 軟體

根據微軟最新發佈的消息，不論是 WMP9 或是 MM2.0，剛推出就獲得廣大使用者的熱烈迴響。推出首月下載次數分別高達 1 千 4 百萬與 3 百萬次，使用者可以藉由視窗的 Windows Update 功能來取得，或是到微軟的下載中心(http://www.microsoft.com/taiwan/download/)下載。要注意的是 WMP9 分為 98/ME/2000 與 XP 兩種版本，有些功能則是 XP 版本獨有的，如 HDCD 的支援。MM2.0 則只支援 XP，一樣可以利用這兩種方法取得。但下載中心只找到英文、日文、德文的版本，必須利用 Windows Update 功能才可以下載到繁體中文版。WMP9、MM2.0 這兩套軟體安裝時，都會引導使用者建立還原點，一旦安裝後，只能透過還原功能回復到舊的版本，使用者安裝時需特別注意。如果想獲得更多擴充功能(包括面板、視覺效果、擴充功能...等)的訊息，可以到微軟特別開闢的專屬網站(http://www.wmplugins.com)獲取相關訊息，使用者也可以連上 Windows Media 網站(http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/)獲取關於 Windows Media 9 Series 中下載如 SDK 與編碼器的最新消息。



使用者可以藉由 Windows Update 的功能來獲得 WMP9 與 MM2.0。兩者無法同時安裝，需分兩次安裝，其中 MM2.0 繁體版更是只有利用 Update 的功能才可以取得。



微軟還特別為 WMP9 開闢網站，當中提供詳細的 WMP9 資訊，並提供各式擴充功能、面板、視覺效果...只要是關於 WMP9 的，都可以在這裡發現。

CREATIVE 全新獲得 THX 認證的 MEGAWORKS 喇叭系列

CREATIVE

※創新未來 ●電話：(02) 2748-2988 ●網址：www.taiwan.creative.com

個人電腦上生產數位音效產品具領導地位的新加坡創新科技有限公司，發佈Creative MegaWorks THX 5.1 550 喇叭系統。這套喇叭系統具備MegaWorks高標準設計與Creative的精密生產組裝以確保品質。當您將MegaWorks THX 5.1 550喇叭系統連接到5.1聲道輸出音效卡上時，可提供高階、多聲道Dolby Digital音效聆聽體驗。它的設計是希望透過6聲道BASH功率擴大器所提供的500瓦系統功率，提供消費者在欣賞DVD電影、玩電腦遊戲或其他多媒體音源播放時，獲得動態與真實音效的感受。這組5.1聲道喇叭具有五個可壁掛、擁有流暢的響應頻率3.5吋單體的防磁喇叭，與具有內外雙喇叭狀之氣孔設計，可以提供超重低音的8吋單體之木質重低音喇叭所組合而成，帶給您5.1聲道的頂級效能。多功能的線控器具有調整主音量、中置聲道、後置聲道、高音與低音音量功能及具有耳機輸出孔，可直接連接耳機輸出。當您選擇將這組喇叭連接到聲霸卡Sound Blaster 5.1以上等級系列音效卡，透過Dolby Digital EAX與支援Microsoft DirectSound 3D的遊戲時，它將帶給您無比驚異的音效體驗。



Creative MegaWorks THX 5.1 550 產品特色與優點：

- 3.5吋衛星喇叭，提供極度平順與音響發燒友等級的聲音輸出。
- 具備高效能防磁設計的衛星喇叭，更是完整的阻隔造成螢幕失真的磁效應。
- 內外雙喇叭狀的氣孔設計，搭配8瓦的長推力低音喇叭，讓您體驗次音速的衝擊。
- BASH擴大器，提供高達500瓦的動態輸出功率，達到不失真且逼近真實的播放效果。
- 多功能線控器，提供舒適的操控與個人聆聽的功能。
- 針對EAX與Microsoft DirectSound 3D所支援的遊戲，可強化其5.1聲道的播放音質。
- 輔助的類比立體聲音源輸入，可提供給一些可攜式的音樂播放裝置，如NOMADR Jukebox3或Jukebox Zen 音樂播放機連接。

矽統科技 四通道RDRAM平台--SISR659 高階平台最佳解決方案



※矽統科技 ●電話：(02) 8913-1168 ●網址：www. sis.com.tw

台北，2003年02月24日──核心邏輯晶片組暨繪圖晶片領導廠商矽統科技(SiS)，宣佈繼SiSR658正式量產後，將與三星電子、華碩電腦與RAMBUS共同開發新一代支援RDRAM晶片組－SiSR659的平台。SiSR659採用高階記憶體模組Rambus架構，並獨家支援四通道RDRAM，傳輸頻寬將大幅提升，消費者可體驗更快速順暢的使用環境；對於需要大量使用電腦作業系統的族群而言，SiSR659將再度引起使用者對高速資料處理的強烈需求，追求更有效率的系統工作環境。

SiSR659為矽統科技第二代支援RDRAM的產品，運用了Rambus高速介面與記憶體控制技術，SiSR659不僅支援四通道1200MHz RDRAM記憶體，並且可將記憶體頻寬提升至9.6Gbyte/sec。與雙通道DDR晶片組相較，SiSR659的效能大幅提升了50%。同時，SiSR659晶片組由於快速運算的高效功能提昇了整體表現，記憶體容量可提高至16Gbyte。新一代的RDRAM晶片組只需使用目前產業界支援的標準RIMM模組，即可表現出超越以往的效能，矽統科技最新開發的Rambus晶片組－SiSR659搭配SiS964南橋晶片，配備8組USB 2.0/1.1及ATA133/100/66雙IDE通道，充分滿足高階使用者的需求。



Win Fast A300 Ultra TD 3D效能之王風雲登場



※麗臺科技 ●電話：(02) 8226-5800 ●網址：www.leadtek.com.tw

麗臺科技在推出了新一代的AGP 8X顯示卡WinFast A280/A180 MyVIVO系列深受市場需求之後，再度推出劃時代史上至今無人能出其右的3D效能之王者--WinFast A300系列的鉅作，再次印證了麗臺科技在顯示卡領域登峰造極的技術，更將顯示效能帶入了一個全新的里程碑。

WinFast A300系列，採用了NVIDIA最新一代0.13微米製程的GeForce FX GPU，它是業界第一套能為桌上型PC提供劇院級視覺效果的GPU，擁有數項領先業界革命性的規格，完整支援DirectX 9.0及OpenGL 1.4。GeForce FX GPU搭載NVIDIA CineFX引擎，並支援包括像Cg在內的各種高階編程語言，將能提供即時、劇院級的繪圖效果、以及各種視覺特效。GeForce FX GPU內建的電晶體幾乎是上一代NVIDIA GPU的兩倍，輔以超高速核心時脈運行，並能搭配DDR2極速記憶體，足以應付目前所有極度嚴苛需求記憶體容量的軟體及遊戲。而新一代的NVIDIA Intellisample Technology技術，更大大提高色彩的真實度與3D物件邊緣的平滑度。完全支援新一代AGP 3.0即AGP 8X的最新傳輸介面規格並可向下相容，它所提供每秒約2.1GB的超高傳輸頻寬整整是AGP 4X的兩倍，AGP匯流排在顯示卡與電腦主機之間的高頻寬資料傳送，是影響3D效能及顯示品質的因素，AGP 8X相對於AGP 4X的頻寬倍增，應用於日益對硬體要求甚高的3D遊戲以及高階繪圖工作站等應用程式。在需要傳送極大量資料到繪圖處理器的環境中，它擁有極快資料傳輸速度的優勢，並且能夠使用更高解析度的貼圖模式，加上GeForce FX的超強繪圖處理器，將可完整呈現更細緻的3D模型以及更複雜的各種3D特效。





啓亨 Ti-4200-8X Wireless
全球第一片無線傳輸高階繪圖顯示卡

※啓亨科技 ●電話：(02) 8226-9559 ●網址：www. triplex.com.tw



啓亨公司於92年2月26日推出全球第一片無線傳輸高階繪圖顯示卡：Ti-4200-8X Wireless，不僅是功能強大的高階顯示卡，更加入了無線傳輸之功能，讓消費者可以在任何地點的大螢幕暢玩3D遊戲，不用擔心傳輸及接線問題，享受玩game時最佳快感。

近年來，顯示卡技術發展一日千里，繪圖晶片效率的提昇，卡版業者對於技術性附加功能的開發，一直不遺餘力，但對於消費者便利性的需求卻一直被忽略，尤其是安裝上，有線的傳輸及接線，一直是惱人的差事，不管是何等高效能的顯示卡，避不了接線的夢魘與限制；啓亨全球首創無線傳輸高階繪圖顯示卡，革命性無線傳輸，提供了便利性的解決方法，擺脫接線的限制，徹底解放繪圖卡顯示距離，讓打game成為一種新的心靈SPA，享受在大螢幕上遊戲的震撼與刺激。

啓亨無線顯示卡使用2.4G合法公共頻寬，特別是PLL石英相位鎖定設計，控制4個頻道並避免雜訊及干擾，此外，啓亨獨創的銀質PCB技術亦加持在這片無線顯示卡上，有效降低顯示卡溫度達15%，一掃顯示卡溫度過高之問題，提升運算穩定度及效能。這片無線顯示卡支援RCA輸入之任何顯示器，投影機，電漿電視皆可適用，尤其適合高階玩家使用。Ti-4200-8X Wireless採用nVIDIA GeForce4 Ti 4200 8X GPU火力強大之繪圖晶片，其AGP 8X支援北橋晶片達2.1GB/sec頻寬，第二代光速記憶架構，提昇記憶體使用效率高達四倍；功能超強的Accuview反鋸齒引擎，第二代可編輯的nFiniteFX引擎，內建硬體幾合形變及光投影(T&L)引擎，顯示出這片卡之強大效能。

人生永久的難題，

愛情...事業...國家...，

三者無法完美的結局！

一次次的決定，

改變未來的命運！！

大時代中的寶玉將如何選擇？

紅樓煙雲轉世浮沉
國仇家恨再掀波瀾

在革命浪潮中　尋找人生與愛情的出口

名插畫家德珍全力繪製

再造遊戲美感新顛峰

紅樓續夢
京華風雲

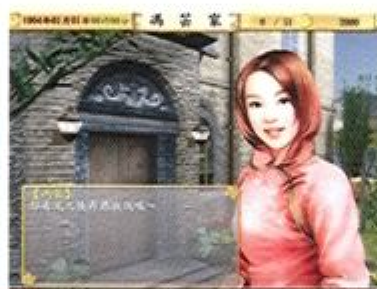
情未終　夢正濃　寸寸相思與君同

智冠科技股份有限公司

http://www.soft-world.com

智冠·全彩狼工作室




城市兩端的陌生靈魂
能否相戀～

痞子蔡與輕舞飛揚

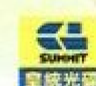
如果我還有一天壽命，那天我要做你女友。
我還有一天的命嗎？…沒有。
所以，很可惜。我今生仍然不是你的女友。

如果我有翅膀，我要從天堂飛下來看你。
我有翅膀嗎？…沒有。
所以，很遺憾。我從此無法再看到你。

如果把整個浴缸的水倒出，也澆不熄我對你愛情的火燄。
整個浴缸的水全部倒得出嗎？…可以。
所以，是的。我愛你…

超好評網路小說改編　多線劇情交織
每一個選擇都將改變你們的結局

智冠科技股份有限公司





第一次的親密接觸

真實原著精采改編　新鮮模擬ICQ對話體驗
多線劇情交織　雙主角不同劇情







自由選擇當你的痞子蔡或輕舞飛揚　體驗愛情的每一次抉擇

古文明時代

LEGION

現在熱賣中

一手打造文明世界，經營心中理想國度

古文明的輝煌時期不再只是口述的歷史，現在，你也可以成為締造文明盛世的偉大君王，帶領驍勇善戰的軍隊開疆拓土，打造前所未有的理想國度！



分配人力、興建建築、招募軍隊，城市經營決定國家興衰



位於河流與山脈間的城市攻守俱佳，擁有得天獨厚的戰略位置

一旦開戰，千軍萬馬奔騰在戰場上，戰略制定不可不慎





著名遊戲網站《GAME VORTEX》：「『古文明時代』將那些老舊的即時戰略遊戲用巧妙的方式融成一種全新的感受。」



《MEDIA AND GAMES ONLINE NETWORK》：「想尋求擁有輕快步調之策略遊戲的玩家們，絕對可以在『古文明時代』裡找到他想要的東西。」



佈局

騎兵在前方衝鋒陷陣，弓兵處於後方支援攻擊行動，可以事半功倍地削弱敵人兵力



陣仗

弧形圍攻，步兵居中，減少我方兵力耗損！

遊戲特色

- 經濟 三大類資源環環相扣，依據地形發展城市的資源優勢！
- 建設 五大類建設提供資源生產、軍隊招募與人民安定之所需！
- 軍事 十大類軍種各擅其場，每場戰爭同時提升軍隊的經驗值！
- 外交 結盟、進貢還是敵對？擴張版圖除了力敵也能智取！
- 系統 開放式的遊戲架構，你可以自定遊戲背景讓遊戲更耐玩！

依據地形招募軍種，配合資源興建設施，讓你擴張版圖事半功倍

					
禁衛兵守衛皇宮，士氣極高。	大不列顛輕騎兵以行動力取勝。	裝甲步兵可抵擋騎兵猛烈的攻擊。	正規軍嚴謹堅固，為羅馬帝國特有。	輕步兵位於後方支援攻擊行動。	塞爾特戰士能適應崎嶇的地形。
					
祭壇使人民喜悅，工作更加勤奮。	葡萄園比一般農田更有生產效率。	澡堂減少疾病傳染，使人口穩定成長	戰鬥場提升士兵經驗等級。	鐵匠鋪打造戰士所需的武器。	製箭廠生產弓兵所需的弓箭。

www.ttime.com.tw

paradox entertainment

SLITHERINE

T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓 TEL：886-2-5555-0000 FAX：886-2-5555-0001

三國 孔明傳

扮演三國時代首席軍師

遊戲特色

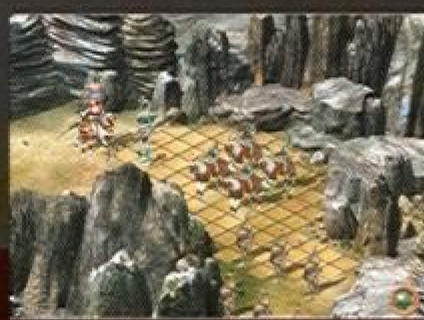
兵種 刀劍斧錘槍弓、攻擊及輔助，六十多項兵種分屬八大系！
轉職 升級轉職凸顯角色特性，量身訂作三國最强的攻防隊伍。
技法 分配經驗點數學習各項技能，買賣、戰鬥和法術都是加强的目標！
法術 40餘種法術，高階和低階法術在整個遊戲過程中都能有所發揮。
道具 200多種神兵利器、珍奇逸品，在戰場上必能助你一臂之力！



玩家將可以依自己喜愛調整屬下的能力值。



不同的事件選擇及支線任務，將帶來不同的遊戲結局。



想施展凌波微步突破包圍，就多分配技能點數在躲閃率上吧！



初級錘兵轉職：巨錘兵 > 鏈錘兵 > 鐵騎兵



指派刀、錘兵瓦解敵人前線，後方的箭手及法師可以協助遠攻及治療。

鬥智！比武！決勝千里之外！

四象鎧

古代名劍

原三國趙雲傳製作小組，以更優秀的製作水準，採用全新的RSLG遊戲進行方式，大大強調了運籌帷幄的重要性。而遊戲背景則以水鏡門四大弟子－諸葛亮、周瑜、龐統及司馬懿之間的恩怨情仇為主軸，穿插黃月英、小喬、曹晴的感情糾葛，巧妙架構並全新詮釋了一段可歌可泣的傳奇歲月！！

角色能力值分配及八大轉職系統　培養最強的攻防隊伍

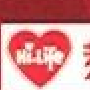
職業與法術技能更是遊戲設計的兩大重點。劍士、槍兵、刀客、箭手等八系兵種，每個兵種都有不同的轉職方向，透過升級點數的自由分配－力、敏、智、防以及15種專屬技能的培養，不僅凸顯各個角色特性，各職業本領也能發揮得淋漓盡致！此外，針對「孔明」這個角色還設定了獨有的"陣"屬性，在遊戲中將一一重現「孔明」在三國時期使用的成名戰略！

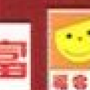


3月25日
全省上市
















月英　小喬

天下霸圖

Martial Kingdoms

大型武俠門派經營策略遊戲　自創門派再造武學巔峰

擴展勢力終有成，弟子無能面無光，你是否可以成為足以號令天下的武林霸主呢！？結合門派經營，人物養成及戰略元素的武俠遊戲，玩家將扮演掌門人，在武當、峨嵋、丐幫、魔教....等十二個各具特色及獨門武學的門派中，挑選喜愛的門派來經營，也可以自創與衆不同的新門派！想要在遊戲中獲得勝利，除了消滅其他門派一統江湖之外，還可以靠本派的聲望讓他人歸順，一旦被所有門派遵奉為武林霸主，同樣能贏得勝利一統天下霸圖！



想習得少林寺七十二項絕技嗎？先從挑柴、種菜這些粗活開始吧！



廂房

你累了嗎？到廂房休息一會兒吧！



雜貨舖

別看店面小，裡面可是什麼都有！



巫山雖然缺少鑄劍用的鐵，但豐富的石礦卻足以生產威力強大的「龍鱗掌套」喔！



乘鶴崖是武當天險，輕功不佳是無法越雷池一步的。

招收弟子安排課表，兼顧民生經濟及武功絕學

掌門人的威望會招收到不同的弟子，你將為資質不同的弟子安排不同的日課表。體能好悟性佳的就加强練功，或到閉關室修練體悟新武功，也可替村民服務增加經驗值：有的弟子可能就先由挖礦伐木織造煉丹，服伺師兄姊生活起居開始了。掌門人可以秉持行俠仗義的方式正派經營，也可以派遣弟子為非作歹，四處劫掠，體驗另一種違背良心的遊戲方式喔！

正殿

正殿是分舵的行政中心，舵主和堂主都在此處辦公。



傳聞本派叛徒在落月林一帶為非作歹，只有將其一網成群才能恢復本派聲望！



沒見識過丐幫的降龍十八掌，怎知天下第一掌法的強大威力？

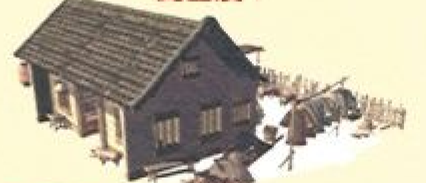


除了各種武器裝備之外，暗器、解藥、運功散也是與敵人交手時不可或缺的喔！



茶坊

此處多是非，三教九流的人物都會在此出沒！



民居

百姓們的家，在亂世中他們很需要被保護！

比武求勝或逃命　武功暗器搭配輕功內力

為了達成武林霸主目標，玩家必須設置分舵來擴大勢力，這時就必須結集弟子和同盟門派與他人一較高下！戰鬥模式中不只攻擊方能發動攻擊，最大的特色在防守方也能選擇防禦或閃躲的招式加以回應。除了打鬥招式施暗器外，雙方還可以拼內力，真的都打不贏時，輕功也能發揮功用，高强的俠士不但可以草上飛水上飄，厲害的還可以縱身過牆攀爬岩壁，讓敵人防不勝防！



布店

想買布就來這兒，保證加量不加價！



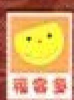


全省熱賣中











DigiMagics™

魔法奇兵

你給我一個點子，我給你一個位子！

測試會員召募中!
只要加入魔法奇兵封閉測試活動，
並將你對於遊戲企劃的好點子寄給我們，
就有機會免費參觀韓國遊戲製作公司!!
數量有限!行動要快!

活動日期：3/10~4/7
→ 4/14公布錄取名單

詳細活動說明請上官方網站：
www.digimagics.com.tw

活動信箱：event@mayaonline.com.tw



瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.
台北市東興路61號3樓
客服信箱：services@mayaonline.com.tw



可愛登場・搶先體驗



§ 角色成長改變系統

每一個遊戲角色皆有三階段進階改變職業機會，魔法奇兵讓你享受三種截然不同的遊戲樂趣。

§ 寵物系統

數碼魔獸算是一種寵物，當玩家達一定等級後會得到特定的技術，使用該技術便可試養十餘種的數碼魔獸。



§ 製作道具

透過打怪或經由玩家交易所產生的合成材料來製作道具。製作時必須具備魔法沙粒、時間與可混合的合成材料。

§ 進化住宅

進化住宅在《魔法奇兵》是一種具備所有者概念的住宅，從設計到位置設定皆可由玩家親自製作。

測試會員僅限3000名，3月10日起就上→
www.DIGIMAGICS.com.tw
!

→ 4/15公布測試會員名單





請認明

正宗台灣十六張麻將3

通人攏指名

正港台灣味

3月27日
風雲上市

熱烈發售中



SOFTSTAR 大宇15慶週年

◆好禮一◆尋找與大宇同年同月同日生的壽星

◆好禮二◆
會員總動員・好康送給你

詳情請見JoyPark線上遊戲樂園
www.joypark.com.tw



古今中外的知名遊戲，讓您換個地方試手氣！



琳瑯滿目的秘技法寶！



緊張刺激的群龍爭霸！

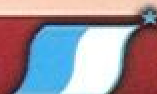


生動活潑的打牌角色，陪您一起輕鬆的打牌！





 「JOYPARK網站」www.joypark.com.tw 「正宗台灣十六張麻將3官網」twmj3.joypark.com.tw

大宇資訊  榮譽出品